

KONAMI

KONAMI OFFICIAL GUIDE

公式ガイドシリーズ GAME BOY ADVANCE

PUBLISHED BY KONAMI & NTT PUB.

おぼろの太陽™

太陽アクションRPG

公式ガイド 完全版



© 2003 Konami Computer Entertainment Japan

コナミ株式会社／NTT出版株式会社

おてんこさまのワンポイント

ボス攻略法

外に出て戦うときは、ボスとの戦い方を紹介しているこのポスターを持ち歩こう。



VS. 伯爵 (血鎧の館)

最初のボスながら、厳しい戦いを強いられる。伯爵の周りを回るソードを弾き飛ばしてダメージを与えていこう。動きが止まったら吸血攻撃のサインだ。天窓の位置に移動しておこう。



▲伯爵にソードをぶつければダメージを与えられる。



▼天窓のところにいれば、吸血攻撃に対して大ダメージ。

パイルドライバー戦のコツ

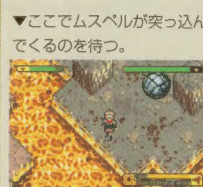
パイルドライバー照射中は、ぼーっとしないでジャンゴ自身も棺桶にスプレッド攻撃をしかけよう。そうすると平均的にジェネレーターを守れる。



敵の抵抗をおさえる効果もあるのだ。

VS. ムスベル (火吹山)

ムスベルは溶岩に突き落としてダメージを与えていく。丸くなって転がり始めたら、マップの端に移動しよう。そこで突っ込んでくるムスベルをかわし、後ろから攻撃して溶岩に突き落とすんだ。



▼ここでムスベルが突っ込んでくるのを待つ。



▲突進を避けたら、後ろに回り込んで攻撃してやろう。

パイルドライバー戦のコツ

1ヵ所にとどまっていると火炎弾を受けてしまう。敵が攻撃するそぶりを見せたら、スプレッド照射を中断し、火炎弾を避けることに専念しよう。



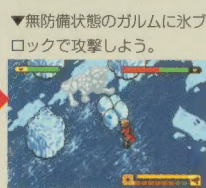
火炎弾はジャンゴを狙って落ちてくる。

VS. ガルム (永久凍土)

ガルムに対しては、氷ブロックをぶつけて攻撃する。吹雪がきたら氷ブロックの影に隠れよう。また、バースト攻撃後はガルムが無防備になる。その時に氷ブロックをぶつければ大ダメージだ。



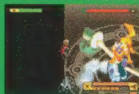
▲狙い目はここ。氷ブロックの影でバースト攻撃を避けろ。



▼無防備状態のガルムに氷ブロックで攻撃しよう。

パイルドライバー戦のコツ

棺桶からジャンゴを狙って、アイスプレスをついてくる。ジェネレーターの外側を、右か左、どちらかに回ってプレスを誘導しつつ避けるといい。



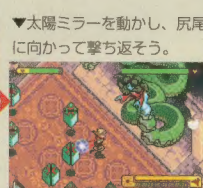
常に一定方向に回りながら照射しよう。

VS. カーミラ (太陽都市)

太陽ミラーを使って、石化光線をカーミラに撃ち返していこう。頭と尻尾に当てればダメージを与えられる(尻尾の方がダメージは大きい)。邪魔な太陽ミラーは壊してしまおう。



▲カーミラが石化光線を出したらその進路を先読みして…



▼太陽ミラーを動かし、尻尾に向かって撃ち返そう。

パイルドライバー戦のコツ

棺桶の蓋を閉められたら、手をかざしたりしてセンサーを隠そう。油断して蓋を開いたら、再びセンサーに太陽光を当て、焼却を再開するのだ。



こうなったらまずはセンサーを隠せ!

VS. ムスペル (暗黒城・火の塔)

前回戦ったときと同様、やはり溶岩に突き落としてダメージを与える方法が有効だ。なお、足場の縁で待ち、壁に張りついて突進を避けた場合は、後ろから追い打ちをしないでも、そのまま溶岩に突き落とすことができる。



▲壁に張りついて突進を避けることもできるぞ。
◀溶岩に落とした後は、フロストで攻撃しよう。

**要注意! ☆ここが
パワーアップだ!!**

アイアンボールに分裂しての突進が加わる。一定時間逃げるか、ある程度ダメージを与えると元に戻る。また、足場の端で体勢を崩したとき、ヘビータイプ以外の攻撃をすると踏みとどまって反撃してくることがあるので気をつけよう。

VS. ガルム (暗黒城・水の塔)

永久凍土で戦ったときと同様、氷ブロックをぶつけてダメージを与えていく。太陽銃での攻撃ではあまりダメージを与えられないが、ガルムの弱点属性となるフレイムのレベルが上がっていれば、ある程度は役に立つ。



▲バースト攻撃はダメージが大きいので注意。
◀プレスを吐かれたら後ろに回って攻撃しよう。

**要注意! ☆ここが
パワーアップだ!!**

ジャンゴのいる場所を狙って地面から生えてくる、氷槍攻撃が加わっている。足を止めず、常に移動しながら戦った方が安全だ。



バースト攻撃後は一瞬待ってから氷ブロックを飛ばそう。

VS. カーミラ (暗黒城・風の塔)

太陽ミラーを使って、石化光線を撃ち返していく戦い方がやはり有効。ただし全体的に太陽ミラーの数が増えているため、尻尾に弾を当てるのが難しくなっている。1つか2つの弾道を採用し、邪魔な太陽ミラーはガンガン壊してしまおう。

太陽ミラーの数が増えているので、弾を誘導するのに混乱してしまう。注意しよう。

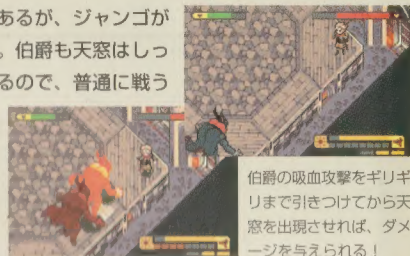


**要注意! ☆ここが
パワーアップだ!!**

尻尾を使ての攻撃がより強力になっている。カーミラが画面外に出たときの、尻尾たたきつけ→突き攻撃の間に、尻尾を左右に振る攻撃が追加されているのだ。突き攻撃がくるまでは、カーミラの尻尾に近づかないようにしましょう。

VS. 伯爵 (暗黒城・大地の塔)

この部屋にも天窓はあるが、ジャンゴが近づくくと消えてしまう。伯爵も天窓はしっかり避けて攻撃してくるので、普通に戦う際は利用価値が低い。ただしセンサーを隠し、天窓の位置に移動してからセンサーを作動させれば利用が可能だ。



伯爵の吸血攻撃をギリギリまで引きつけてから天窓を出現させれば、ダメージを与えられる!

**要注意! ☆ここが
パワーアップだ!!**

スレイブソードの軌道が大きくなり、伯爵に当てるのが難しくなっている。ソードはジャンゴを狙ってくるのでなるべく伯爵に近づいて待ち、ソードが動き出したら急いで距離をとろう。これで当てやすい位置にソードがくる。

VS. サバタ (暗黒城)

サバタは正面からの攻撃をすべて避けてしまう。そのため、背後から攻撃を仕掛ける必要がある。具体的な方法は右のカコミを参照してほしい。サバタに対して連続してショットを当てるとサバタはマヒし、ここにヘビータックやスプレッド攻撃をすると大きなダメージを与えられる。背後に回ったらショットを連射していこう。暗黒独楽の回転が弱まったときもショットを連続で当てるチャンスだ。

なお、サバタとは2回にわたって戦うことになる。



▲サバタの近くで壁を叩くと、いきなりナイトメアを撃ってくる。



2回戦ではサバタの弱点がソル属性になるので、レンズをソルに付け替えて攻撃するといいい。

▶ブラックホールを太陽銃で破壊すると大量の太陽虫が出現する。貴重な太陽エネルギーの補給元だ。

**マップ北側の地形を
上手く利用しよう**

マップの北側は碁盤の目のように仕切られていて、サバタと戦うのにもってこいだ。ここで音を立ててサバタを呼び込み、戦いを有利に進めよう。ただ、ここでナイトメアを撃たれたりブラックホールを出されるとこちらが不利なので、その場合はマップ南側に避難して、仕切りなおした方がいい。

▲危ない時はほとぼりが冷めるまで逃げよう。



▲まずは壁を叩いてサバタを呼び。サバタが近づいてきたら最短距離で背後に回ろう。その後すかさず攻撃だ。

VS. ヘル (暗黒城)

ヘルとは2回続けて戦うことになる。最初のヘル(クイーン)は倒せないで、おてんこさまにスプレッドを照射し、ジェネレーターの出現を早めよう。

ヘル(クイーン)を倒したら、今度はヘル(イモータル)との戦いだ。手を破壊すると口が開くので、そこにワイルドパンチを撃ち込もう。ヘルの手につかまると、血を吸われてヘルの暗黒ゲージが回復してしまう。手を広げたら捕まえにくる合図なので、距離をとって回避しよう。サバタが吸血された場合は、その手を攻撃すれば早く解放することができる。

なお、ジェネレーターがヘルに乗っ取るとられた状態でワイルドパンチを放つとヘルの体力が大幅に回復してしまう。ヘルをひきはがしてから放つのだ。



▲ヘルの手につかまると、吸血攻撃により体力を回復されてしまう。サバタがつかまったら急いで助けよう。

**スプレッド攻撃の
使い方がカギだ!**

最初の戦いでは、バイルドライバーを出し、ワイルドパンチを撃ち込むまでに時間制限がある。あまりのんびりしている暇はない。レンズをソルにし、スプレッド攻撃の可能なフレームを使っておてんこさまに太陽エネルギーを照射し続けよう。デッドセルにつかまってしまっても、スプレッドを照射し続ければ簡単にはがすことができる。その際は、ファイター系のフレームがお勧めだ。

▶おてんこさまは常に最大になっている状態を維持したい。つかまったらすぐに救出だ。



◀ジェネレーターが全数出現したら、ワイルドパンチを撃つ。方向を調整して必ず当てよう。

「ボクタイ」をプレイしながら

自由研究をやってみよう！

太陽光の強さの移り変わりを調査する！

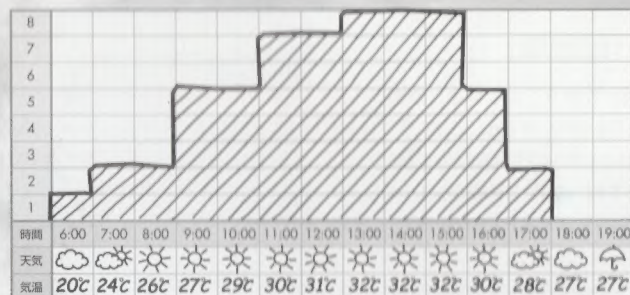
「ボクタイ」をプレイしていると、自然と太陽のこと
が気にかかる。晴れや曇りだと太陽光の強さがどれくら
いなのか、時間によって太陽光の強さがどんな風に変わ
るのか。ゲームをしばらくプレイすれば、太陽光の強さ
の移り変わりを感覚としてつかんでいるはず。そこで、
どうせ毎日「ボクタイ」で遊ぶなら、夏休みの自由研究
課題もやってみよう！ 右の表をコピーして、1時間
ごとに太陽ゲージ量を記入していこう。3日調べるなら、
晴れの日、曇りの日、すこく曇り日、というように違う
パターンで調べてみるといいだろう。調べる際は、場所
や測定方法などの条件をそろえるようにしよう。調査し
て自分なりの報告をまとめて提出するのだ。コピーして
夏休みの日記にも使えるぞ。



1時間おきに太陽ゲージ量
調べて書き込もう。

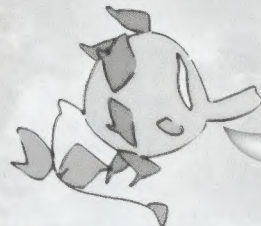
日の出・日の入の時間	15:40
ライフ小回復	
アイテム	りんご 20 りんご 6 りんご 8 りんご 3 りんご 8 りんご 16 りんご 13 りんご 41

記入例



8月10日 条件：晴れ

日付と天気などの条件を書いて、1時間ごとの太陽ゲージ量、空の様子、気温を
記していこう。表の下の記事欄には、その日の調査報告をまとめる。表には朝8時
から夜7時までの枠をとってあるが、無理せず自分の調査できる範囲でOKだ。ま
とめの欄には、調査結果を比較しての結論を書き込んで提出しよう。



ひざ たいさく
日差し対策もしっかりと！
太陽光調査をする際も帽子や休憩、水分
補給といった日差し対策はしっかり行う
こと。できる範囲で調査すればいいぞ。

8																			
7																			
6																			
5																			
4																			
3																			
2																			
1																			
時間	6:00	7:00	8:00	9:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00					
天気																			
気温																			

月 日 条件：

8																			
7																			
6																			
5																			
4																			
3																			
2																			
1																			
時間	6:00	7:00	8:00	9:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00					
天気																			
気温																			

月 日 条件：

8				
7				
6				
5				
4				
3				
2				
1				
時間	6.00	7.00	8.00	9.00
天気				
気温				

月 日 条件：

生	と	め
---	---	---

まとめ

年 組 名前

[illegible]

月 日 条件：

ま と め

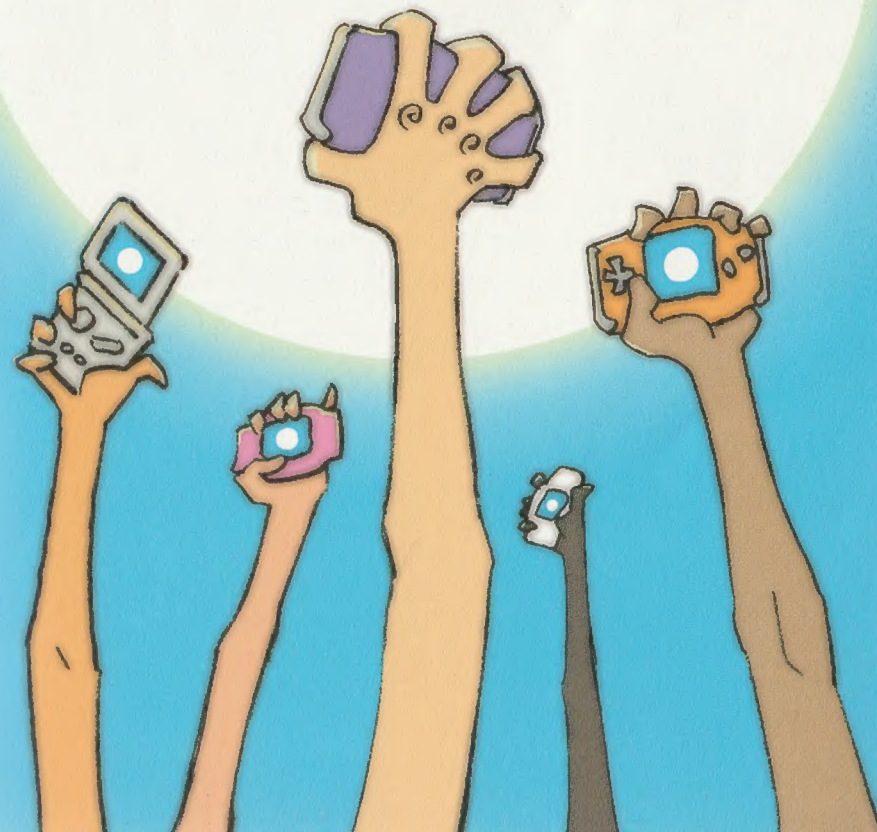
名前	組	年
山本 大輔	1組	1年
佐藤 健	2組	2年
田中 裕	3組	3年
鈴木 健	4組	4年
高橋 健	5組	5年
山本 大輔	6組	6年
佐藤 健	7組	7年
田中 裕	8組	8年
鈴木 健	9組	9年
高橋 健	10組	10年

住所

太陽の勇者

太陽アクションRPG

公式ガイド 完全版



ボクらの太陽

太陽アクションRPG

公式ガイド 完全版

CONTENTS

—もくじ—

キャラクター紹介	004
STORY	006
システム解説	
●太陽センサーとゲームの関係	008
●棺桶の運搬とパイルドライバー戦	012
●アイテム	013
●太陽プラントのしくみ	014
●太陽銃について	016
●装置とトラップ	020
●アンデッドの特徴	022
●パズルの解き方	024
●リザルトについて	025
●LINKについて	026
●戦いのヒント	026
死の都イストラカン全体図	030
攻略ページの見方	032
ステージ進行について	033
蒼空の塔	148
通信対戦	150
ボクタイ16の秘密	153
エネミーデータ	156
太陽プラント合成表	165
ヴァンパイアの謎	166
小島監督インタビュー	172

マップ攻略	
① 霧の城	034
② 小さな洞窟	036
③ 死者の門	038
④ 古き森	040
⑤ 地底の霊墓	042
⑥ 血鎧の館	044
⑦ 捨てられた武器庫	054
⑧ 名も知れぬ砦	056
⑨ 死の岩壁	058
⑩ 朽ちた坑道	060
⑪ 試練の階段	062
⑫ 苦悶の家	065
⑬ 崩かれた墓地	067
⑭ 瘴気の森	069
⑮ 火吹山	071
⑯ 永久凍土	081
⑰ 残された塔	088
⑱ 大地の傷跡	090
⑲ 迷いの森	092
⑳ 忘れられた墓	093
㉑ 氷の溪谷	095
㉒ 奈落	098
㉓ 太陽都市	101
㉔ 水魔の檻	112
㉕ 火電の狩場	115
㉖ 降魔の城	118
㉗ 闇の棲家	121
㉘ 暗黒城	124, 144
火の塔	125
水の塔	129
風の塔	133
大地の塔	138

① 冬場のプレイはイバラの道?	021
② 室内で『ボクタイ』をプレイするには?	039
③ 天候による光量差は?	059
④ 標高差による太陽光の違いは?	097
⑤ 日本で一番日照時間が長い場所	110
⑥ 番外編・月と『ボクタイ』の関係	164
⑦ 結局、太陽光が一番多く得られる条件って?	165



本書のカバーの使い方

太陽の位置が低く、太陽センサーにうまく太陽光が当たらないときは、本書のカバーで太陽光を反射させて、太陽センサーに太陽光を当ててみよう。まず、カバーをはずして、折り返し部分にある4箇所(白い線)にカッターで切り込みを入れ、結合する。結合させた折り返し部分に太陽光が当たるよう配置し、飛ばされないように固定したら、反射した太陽光がカートリッジの太陽センサーの部分に当たるよう位置を調整しよう。右の写真为例に、太陽ゲージが伸びる配置を探し、工夫してみてほしい。なお、カッターを使用する際には、ケガをしないように注意しよう。



注：必ずしも一定の効果が得られるわけではありません。補助としてお使いください。

屋外で遊ぶときの注意点!

強い太陽光を受けるとゲームを有利に進められるが、屋外のプレイでは健康のための注意が必要だ。取扱説明書に書かれている注意点をよく読んで、健康対策をしっかりとすること。暑い日や日差しが強いときは、特に注意。ゲーム中でも強い日差しを受け続けると太陽銃がオーバーヒートしてしまうように、強い太陽光を浴び続けるのはかえって危険なことが多い。こまめに休憩をとり、疲れているときや具合が悪いときは無理をせず休むことが大切だ。屋外で遊ぶときは右の注意事項を必ず守ろう!

- 帽子をかぶって直射日光をさける
- 長時間連続でプレイせずに日陰で休憩する
- 日差しが強い場合は日焼け止めを塗る
- 汗をかいたら着替えて水分を補給する

太陽少年 ジャンゴ

本作の主人公。まだ少年のあどけなさを残しながらも、太陽銃「ガン・デル・ソル」を継承したヴァンパイアハンター。志半ばにして倒れた父親の形見「深紅のマフラー」を身にまとい、すべての元凶である死の都「イストラカン」に挑む。

太陽の使者 おてんこさま

太陽が育んできたすべての生命種をイモータルから守るため、地上に降臨した太陽の精霊。見かけから想像もできない威厳ある口調と態度でジャンゴを導く頼もしい存在だが、熱くなり周りが見えなくなるといった一面も持つ。



暗黒の少年 サバタ

暗黒銃「ガン・デル・ヘル」を手に、ジャンゴの前に立ちちはだかる謎の少年。クイーンの命により行動しているものの、あまりにも冷酷すぎるクイーンの態度に反感を覚えている。ジャンゴとは何か深い関係があるようだが……。



ヴァンパイア・ロード 伯爵

イモータルの眷族「ヴァンパイア」の君主で、その性格は貴族的であり高慢かつずるがしこい。永い眠りについていたが、ダークマターの力によって蘇り、サン・ミゲルの街を襲って吸血変異を引き起こした。



レディ・ヴァンパイア カーミラ

人呼んで「死せる風運ぶ嘆きの魔女」。浴びたものを石化させる「死せる風」を操る。やや古風で一途な性格。サバタに好意ともとれる全幅の信頼を寄せている。



クイーン・オブ・ イモータル ヘル

闇の一族「イモータル」を束ねる女王。吸血変異によってすべての生命種をアンデッド化し、イモータルによる地上支配をもくろんでいる。

STORY

そう遠くはない明日…

いつか来るはずの世紀末…

生と死の輪廻にアンデッドが介入する時、種の進化は止まり、種は滅びる。

人々が太陽を忘れた暗黒の時代。

闇の一族「イモータル」の出現により太陽の街「サン・ミゲル」は死の街と化した。
すべての生命種を「アンデッド」と化す闇の呪い、暗黒物質「ダークマター」による「吸血変異」。
かつて最強のヴァンパイアハンターと呼ばれた男も倒れ、人々の希望は打ち砕かれた。

だがその日、アンデッド彷徨うサン・ミゲルを後にする一人の少年がいた。

彼こそは太陽銃「ガン・デル・ソル」の継承者にして
ヴァンパイアハンターの血を引く最後の希望、太陽少年「ジャンゴ」。

彼の向うは「イストラカン」…

イモータルが引き起こした世紀末現象により、さまざまな時代と場所が混線した死の都。

太陽の光を武器に、彼は父親の仇を取ることができるのか？

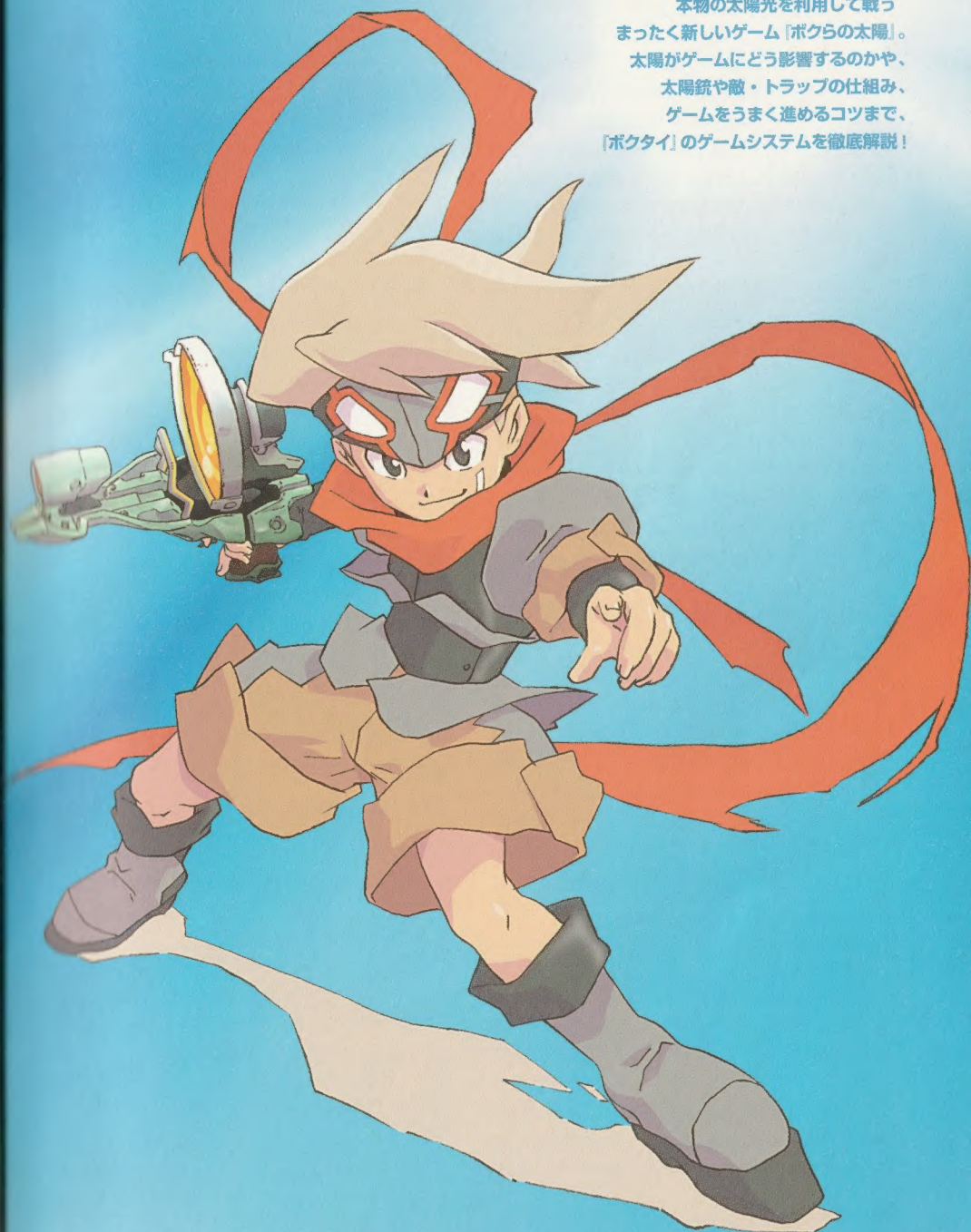
すべての生命を脅かす吸血変異を食い止めることができるのか？

そして…

「ボクラの太陽」を取り戻すことができるのであろうか？

システム解説

本物の太陽光を利用して戦う
まったく新しいゲーム「ボクラの太陽」。
太陽がゲームにどう影響するのかや、
太陽銃や敵・トラップの仕組み、
ゲームをうまく進めるコツまで、
「ボクタイ」のゲームシステムを徹底解説！



太陽センサーと ゲームの関係

太陽ゲージとは…?

太陽ゲージの目盛りは、太陽光センサーに受けている太陽光の強さを表している。太陽ゲージが多い(＝太陽光が強い)ほど、ジャンゴの武器・太陽銃のエネルギーチャージが速くなり、戦いを有利に進めることが可能だ。だから、太陽ゲージが少しでも多くなる場所でゲームを進めることが基本スタイルとされている。

ただし、太陽光が強いことで不利になることもある(P.009参照)ので、状況に応じて太陽ゲージをうまく調整する工夫も必要だ。



▲太陽センサーが反応するのは太陽の光だけ。明るくても電球ではダメだ。

太陽の有無と太陽光の強さは、ゲームにさまざまな影響をおよぼすぞ。



太陽ゲージは0～8の9段階

■太陽ゲージ0

日没後や屋内で、太陽光がセンサーに当たっていない状態。太陽銃ゲージが自動回復せず、太陽チャージもできない。バイルドライバーの起動も不可能だ。

■太陽ゲージ弱

1～4目盛り。曇りの日の屋外など、太陽光が弱い状態。太陽チャージは可能だが、チャージスピードは遅く、バイルドライバーの威力は弱い。

■太陽ゲージ強

5～8目盛り。太陽が完全に照って、センサーに当たっている状態。太陽銃ゲージの自動回復、太陽チャージともにスピードが速くなるが、オーバーヒートしやすい。

太陽チャージで太陽エネルギーをためる

太陽銃のバッテリーにためられた太陽エネルギーは、太陽銃を撃つことでどんどん減っていくので、太陽チャージが重要だ。太陽ゲージが1以上あれば、太陽チャージで太陽銃に太陽エネルギーをためることができる。ただし、ゲーム中のフィールドには屋内と屋外があり、日の当たらない屋内にいる場合は、太陽ゲージがあっても太陽チャージはできない。屋内の場合は、天窓を探そう。また、Aボタンを押し続けている太陽チャージ中は、完全に無防備な状態になるので、敵が近くにいる場合は注意が必要だ。



天窓で 太陽チャージ!

屋内でも日が射し込む天窓の下なら太陽チャージができる。ゲージいっぱいになておこう。

太陽スタンドでも チャージできる

太陽エネルギーは太陽スタンドにも自動的にストックされる。Aボタンでチャージできる。



太陽光が強いときはオーバーヒートに注意!

太陽ゲージが3以上で長時間太陽銃を使いすぎると、太陽銃ゲージのマークが×になる。これは太陽銃の温度が上昇しているという警告で、そのまま使い続けるとオーバーヒートして撃てなくなってしまう。こうなったらともかく冷ますこと。太陽ゲージを2以下にして、太陽銃を休ませよう。充分冷まさないとまた撃つと、またすぐに温度が上昇してしまう。



◀×の警告マークが出たら注意。日陰へ移動しよう。



◀「OVERHEAT」の文字が点滅している場合は太陽銃を充分冷まして回復する。しかし表示されたままの状態になったりもはや手遅れ。日の入時刻になるまで、どうやっても太陽銃は使えないのだ。

太陽光の強さでゲームがどう変わる?



太陽光が強いと ココが便利!

●太陽銃ゲージが自動回復する!

太陽ゲージがあると太陽チャージをしなくても自動的に太陽銃ゲージが少しずつ回復していく。太陽光が強いほど回復スピードが速く、太陽ゲージ8ならほとんど太陽銃ゲージの消耗を気にせず太陽銃を使えるぐらいだ。

●太陽チャージが速い!

屋外や天窓で行える太陽チャージ。この太陽チャージによるチャージスピードは、太陽光が強いほど速くなる。太陽ゲージが多いとすぐにチャージできるが、太陽ゲージが少ないとチャージに時間がかかってしまう。

●バイルドライバー戦が有利!

イモータルダンジョンの最後に行くバイルドライバー戦。太陽光を利用してボスを浄化するこのバトルでは、太陽光が強いほどバイルドライバーの攻撃力が上がり、ボスを早く浄化できる。バイルドライバー戦は、太陽光が強いほうが断然有利だ。

●太陽プラントの育ちが速い!

太陽樹の根にアイテムを植えることでアイテムの増殖や合成ができる太陽プラント。太陽光が強いほどアイテムを収穫できるまでのスピードが速くなる。

●トラップの水たまりが消える!

上を通るとノイズを発して敵に感知されてしまう水たまり。しかし、太陽ゲージが7以上あると水たまりが蒸発して消えてしまうのだ。

●太陽スタンドにエネルギーがたまると!

太陽光が強いほど太陽スタンドにも太陽エネルギーがたまりやすい。太陽スタンドにためておけば、夜でもチャージが可能になるのだ。

●グレネードのバイナッブルが強い!

太陽銃グレネードのバイナッブルは、たまった太陽エネルギーが多いほど、威力が増す。



太陽光が強いと ココが困る…

●オーバーヒートしやすい

太陽光が強いとエネルギーの消耗をあまり気にせずに太陽銃を撃てるものの、オーバーヒートしやすいという短所がある。太陽銃は、連射していればもちろんだが、実は一日に浴びた太陽光量が一定量を超えるだけでもオーバーヒートする。つまり、太陽光が強いほど早くオーバーヒートしてしまうのだ。

●太陽風が強くなる

太陽都市の入り口では太陽風が吹き荒れていて、うまく移動しないと落とされてしまう。太陽風は、太陽光が強いほど強く吹くため、太陽都市に入るときは日陰に入って太陽ゲージを下げたほうがいい。

●ボクの動きが速くなる

ボクLv2、Lv3は太陽光が強いほど動きが速くなる。太陽光が強すぎるとボクの移動スピードがかなり速くなるので、難易度が上がってしまう。

●キエボクの姿が見えなくなる

太陽ゲージが3以上あるとキエボクの姿が見えなくなってしまう。千里眼の実や太陽銃グレネードのスキャンを使わないと隠密行動が難しくなる。

●太陽光が強すぎても太陽床が消える

太陽床は太陽ゲージがないと渡ることができないが、太陽ゲージが7以上の場合も消えてしまて渡ることができなくなる。覚えておこう。



●噴出火炎の難易度が上がる

火吹山などでは一定間隔で火炎が噴出している場所があり、火炎に触れるとダメージを受ける。太陽光が強いと噴出火炎の噴出間隔が短くなり、通過するタイミングがやや難しくなってしまう。

太陽スタンドと太陽バンク

ダンジョンの各所に設置されている太陽スタンドには、太陽センサーが感知した太陽エネルギーが自動的にたまっていく。太陽スタンドにためられたエネルギーは、太陽スタンドの前でAボタンを押すことでいつでも太陽銃に補給することができるので非常に便利だ。太陽光が弱いときや夜の場合は、太陽スタンドを活用するといひ。

一部のダンジョンにある太陽バンクには、太陽スタンドにためたエネルギーを預けたり、預けたエネルギーをスタンドに引き出したりすることができる。預けた太陽エネルギーには利子がつくので、太陽スタンドに大量にたまったら、スタンドに使うぶんだけ残して、あとは預けておくといい。利率は日ごとに1%~18%でランダムに変化する。なお、太陽バンクの営業時間は朝7時~夜12時までとなっており、それ以外の時間では利用できないので注意しよう。

また、太陽バンクに預けたエネルギーは2つのセーブデータで共有できる。



スターのレンズで チャージ量アップ!

太陽銃レンズのスターは太陽銃を撃てないが、太陽スタンドへのチャージスピードが上がる。

利子で太陽エネルギーを増やす

この扉が太陽バンクの目印。預けておけば利子で太陽エネルギーが少しずつ増える。



太陽エネルギーの 預け入れ

十ボタンで預ける量、または引き出す量を決める。スタンドにも少し残しておくこと。

暗黒ローンとおしおき部屋

暗黒ローンでは太陽エネルギーを借りることができる。太陽ゲージが少なく、太陽スタンドにも太陽バンクにもエネルギーがないようなときは、暗黒ローンを利用すればすぐにエネルギーを補給できる。ただし、借りたものは当然、返さなければならず、しかも利息がつく。利息は、右表のように借りたときの太陽ゲージ量によって決まる。太陽ゲージが少ないときほど利率が高くなっていて、太陽ゲージが0~1のときは800%という恐ろしい利率になるのだ。これは、バッテリー3本分の太陽エネルギーを借りたら、3日後には27本分返さなければならないということだ。なお、返済日当日、または返済期日を過ぎている場合は、返済が終了するまで新たに暗黒ローンから借り入れることはできない。

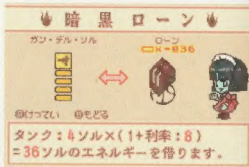
返済は、借りてから4日目以降にゲームを始めたときに太陽バンクから自動的に引き落とされる。どちらにも返済に必要なエネルギーがない場合は返済請求のメッセージが表示され、さらにそのまま返済せずに3日以上超過すると、おしおき部屋に強制送還される。借りているエネルギーの分だけ強制労働させられるのだ。

■暗黒ローンの利率

太陽ゲージ値	利率
0~1	800%
2	700%
3	600%
4	500%
5	400%
6	300%
7	200%
8	100%

暗黒カードで どこでも借り入れ

イベントで入手する暗黒カードを使えば、いつでもどこでも借り入れが可能。



借りたものを 返さないで…

おしおき部屋で強制労働! 一度行ってみるのも面白い。

時間帯によるゲームの変化

『ボクタイ』のカートリッジには時計機能があるため、現実の時間と連動して日が昇ったり沈んだりする。プレイする地域や月日によっても、日の出・日の入の時間が変わってくるのだ。

アンデッドの中には特定の時間になると眠ってしまうものがある。右表で紹介しているアンデッドがその例で、特定の時間中に部屋に入ると眠っている。

例えば、午前3時~3時半の間にゴーレムのいる部屋に入るとゴーレムは眠っており、起こさない限りそのまま眠り続ける。



▲マミーが多い地底の監獄は朝9時だと楽勝。ただし、トラップ部屋のマミーは例外。

現するアンデッドの種類や配置が変わる場合もある。例えば、アンデッドダンジョンの暴かれた墓地ではボクLv2、忘れられた墓ではボクLv3が、夜の間のみに出現するようになるのだ。

■日照時間の一例 (トウキョウ、8月1日)



■眠るアンデッド

敵の種類	眠る時間
ボク	6:00~6:30
マミー	9:00~9:30
ゴーレム	3:00~3:30
コカトリス	12:00~12:30

■光に弱いアンデッド



太陽光がない場合のプレイ方法

日の入後から日の出までの時間帯や、日の当たらない状態でプレイしている場合は、当然太陽光がないため通常の太陽チャージができない。そんなときでもアイテムや施設、装置を利用することで太陽エネルギーを得る方法がある。

①太陽スタンドにためた 太陽エネルギーを使う

ほとんどのダンジョンには太陽スタンドがあるので、ここで太陽エネルギーを補充しながら探索できる。太陽スタンドは、日中太陽ゲージがある状態なら自然に太陽エネルギーが蓄積されていく。ただし蓄積されるのはジャンゴが動いている間だけで、放置しておいてはだめだ。また、スターのレンズを装備しているとたまるスピードがあがるので、太陽銃を撃つ必要がない場合はこれを装備しているといひ。

②暗黒ローンを利用する

P.010で紹介している暗黒ローンを利用するのもひとつの手だ。暗黒カードを使うことで、どこでも太陽エネルギーを借りることができるので、いざというときに便利なおことは間違いない。ただし、3日後には大量の利子をつけて返却しなければならないので、ご利用は計画的に。

③グレネードのライジングサンを使う

太陽銃グレネードのライジングサンは、いわば小型の太陽を打ち上げるようなものなので、これを使うと15秒間だけ現在の太陽ゲージに4ゲージ分がプラスされ、太陽チャージも可能となる。ただし、ライジングサンは貴重なので、大事にして使いどころを選びたい。バイルドライバー戦中に急に日差しが弱くなったときなど緊急時に使おう。



◀太陽光に弱いマミーが大量にいる部屋で太陽銃グレネードのライジングサンを撃てば…。



▶一発でマミーを全滅させられる場合もある。ここぞという場所使おう。

④テルテルボーズの活用

消費アイテムのテルテルボーズを使うと、太陽が出ていなくても太陽ゲージを2以上に維持できる。ただし、テルテルボーズを使えるのは日中の時間帯(日の出~日の入)だけなので、日の入後には使えない。天気が悪く太陽ゲージに反応がないときは、テルテルボーズを使ってみよう。

棺桶の運搬と パイルドライバー戦

ボスの眠る棺桶をパイルドライバーまで運び、太陽の力で復活を阻止するのだ!



棺桶運搬の注意点

イモータルダンジョンでは、倒したボスが入った棺桶をパイルドライバーまで運び、復活できないように太陽光を使って浄化しなければならない。まずは棺桶を運ぶときの注意点を説明しよう。

棺桶の近くでAボタンを押してつかみ、その状態で移動すれば棺桶を運べる。棺桶を引きずっている間は移動速度が落ちるが、バナナを使えばスピードアップすることが可能だ。

棺桶は基本的に無抵抗だが、ときどき暴れて抵抗する。このときジャンゴが棺桶に触れていると、ダメージは受けないものの吹き飛ばされてしまう。この抵抗状態は一定時間で静まるが、太陽銃で撃つことでより早く無抵抗状態に戻すことも可能だ。また、太陽銃グレナードのフラッシュを使用すると棺桶は気絶状態に、ライジングサンの使用や太陽銃による

攻撃でダメージがたまるとマヒ状態になり、しばらく無抵抗になる。

棺桶を放置しておいたり、ザコのアンデッドが棺桶に危険を知らせると、棺桶は自分の部屋へ帰還しようと移動を始める。昼間は夜に比べて棺桶の帰還時の移動スピードが速くなるので覚えておこう。なお、太陽結界の上に棺桶を置いている間は、棺桶は完全に無抵抗状態になり、抵抗状態にも帰還状態にも移行しない。うまく使っていこう。



棺桶を見失ったら マップで確認

棺桶に逃げられた場合は、マップ画面を見れば棺桶の場所を確認することができる。

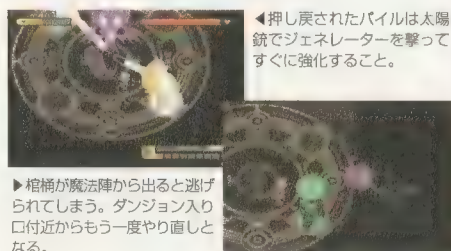
パイルドライバーの起動からステージクリアまで

イモータルダンジョンでは、ボスを一度倒した後、パイルドライバーで浄化して、ようやくステージクリアとなる。重要なのは、パイルドライバーを起動するには、太陽ゲージが少なくとも1なければダメ、という点だ。太陽ゲージが0の場合でも、テルテルポーズか太陽銃グレナードのライジングサンを使えばパイルドライバーの起動だけはできるものの、クリアは厳しい。パイルドライバー戦はなるべく日中の太陽が出ている時間に行うようイモータルダンジョンをプレイするタイミングを調整しよう。

ジェネレーターから発射される太陽パイルは、太陽ゲージが多いほど威力が増す。パイルドライバー戦時は太陽ゲージが最大の8になっているのがベストだ。パイルドライバー戦の最中はオーバーヒートにならないので心配無用。浄化中はボスの抵抗によりパイルが徐々に押し戻される。パイルが完全に届いていない状態では、ボスにダメージを与えることができないので、棺桶がジェネレーターを撃ってパイルを強化しよう。棺桶を撃った場合は、パイル全体を押し戻すことができるが、個別にジェネレーターを撃

つよりも強化する力は弱い。複数のパイルが同時に少し押し戻されたときは棺桶を撃ち、1つのパイルが大きく戻されているときはジェネレーターを撃つと効果的だ。すべてのパイルが照射されている状態(棺桶から出るボスのエクソプラズムがオレンジ色で激しくゆめく状態)だと、トータルダメージが2倍になるので、常にすべてのパイルが棺桶に届いている状態を維持しよう。

なお、すべてのパイルが押し返され、棺桶がパイルドライバーの円の外に逃げた場合は、浄化失敗となり棺桶に逃げられてしまう。日の入近くでのパイルドライバー戦は控えたほうがいい。



◀押し戻されたパイルは太陽銃でジェネレーターを撃つとすぐに強化すること。

▶棺桶が魔法陣から出ると逃げられてしまう。ダンジョン入り口付近からもう一度やり直したくなる。

アイテム

うまく使うことで冒険がぐっと楽になるアイテムがたくさんあるぞ



種類は多くないが、どれも役に立つものばかり。特徴をよく知って上手に使いたい。アイテムは、①宝箱、②アンデッドを倒すと落とす、③ステージクリアボーナス(宝箱)、④太陽プラント、⑤通信対戦のこぼろび、⑥ストーリー上の特定のイベント、といった入手方法がある。各99個まで持てるので、きっちり

回収していこう。アンデッドダンジョンをくり返しプレイしたり、太陽プラントで増やしていくといい。なお、効果持続時間のあるアイテムは、複数の効果を重ねることができない。例えば、千里眼の実を使った後にバナナを使うと、千里眼の実の効果はなくなってしまふ。注意しよう。

青リンゴ
ライフを10%回復。

赤リンゴ
ライフを20%回復。

金のリンゴ
ライフを50%回復。

いやしの果実
ライフを全回復。

太陽の実
太陽銃エネルギーを1/4タンク回復。

千里眼の実
通常は見えない透明宝箱や見えづらい落とし穴が見えるようになる(効果時間30秒)。

しのびの実
足音を立てなくなり、水たまりや囁き床といった音の出るトラップを通過しても敵に気付かれない。ただし、太陽警報機には無効(効果時間30秒)。

速さの実
移動スピードが上がる(効果時間30秒)。

バナナ
棺桶引きずり・ブロック押しのスピードが上がる(効果時間30秒)。

危険なバナナ
棺桶引きずり・ブロック押しのスピードが上がるが、力を使うとライフが減る(効果時間30秒)。

赤いキノコ
身体が小さくなり特殊な通路を通行可能になる。風の影響も受けなくなるが、受けるダメージは2倍(効果時間15秒)。

青いキノコ
透明になり、敵の視界内に入っても気付かれない。ダメージを受ける効果も消える(効果時間30秒)。

赤い実
フレム属性のダメージを半減するが、フロスト属性のダメージは倍増する(効果時間30秒)。

青い実
フロスト属性のダメージを半減するが、フレム属性のダメージは倍増する(効果時間30秒)。

がまんの実
敵の攻撃やトラップによるダメージを受けなくなる。ただし、のけぞりを受ける(効果時間15秒)。

やせがまんの実
ダメージを受けなくなるが、効果が切れた後に徐々にダメージが返ってくる(効果時間15秒)。

カラビょうたん
ダンジョンの外(フィールドマップ)にワープする。

太陽樹の葉
太陽樹の近くへワープする。

呪いのカボチャ
次に入るダンジョンの敵のレベルを1ランク下げる。

復活の果実
持っているとき、ライフが0になったときに自動的に全快する。

倍増ニンジン
太陽プラントと一緒に植えると収穫数が4~10個に増える。

倍速ニンジン
太陽プラントと一緒に植えると収穫物が倍のスピードで育つ。

雷の果実
4つ集めるとライフゲージが1ブロック分伸びる。全部で16個ある(P.155参照)。

くさった実
ライフを5%回復するが、移動中は画面にモザイクがかかってしまう(効果時間30秒)。

テルテルポーズ
日中(日の出時間~日の入時間)は太陽ゲージが2より小さくならなくなる。

ズーポルテルテ
日中(日の出時間~日の入時間)は太陽ゲージが1より小さくならなくなる。

おてんぎダ
ランダムでテルテルポーズもしくはズーポルテルテの効果が発動する。

通者のカード
エリアの初めからやり直す。

暗黒カード
暗黒ローンを呼び出し、どこでも利用できる。

銀貨
30枚すべて集めるとサウンドモードが追加される(P.155参照)。

カギ それぞれ対応するカギのかかった扉を開ける。

三角のカギ 四角のカギ バツのカギ

紋章 それぞれの紋章が対応する蒼空の塔の扉を開ける(P.155参照)。

ルナの紋章 フレムの紋章 フロストの紋章

クラウドの紋章 アースの紋章 ダークの紋章

太陽プラントのしくみ

太陽プラントではアイテムを増やしたり、新たなアイテムを作ることができるぞ!



太陽の果実を増やす、合成する

2つめのイモータルダンジョン・血鎧の館をクリアすると、太陽プラントが利用可能になる。太陽樹の根にアイテムを植える場所があるので、増やしたいアイテムや合成したいアイテムを植えよう。植えた芽は太陽光を受けることで成長し、実になったら収穫できる。実に成長するまでに必要な太陽エネルギーは、貴重なアイテムほど多く必要とする。青リンゴなどはすぐに成長するが、復活の果実やがまんの実といったアイテムはなかなか成長しないのだ。

ソルかアースのレンズを装備した太陽銃で芽や草、花を撃つと、成長スピードを速めることができる。金のリンゴぐらいだったら、太陽銃で成長促進させることで、植えてから短時間で収穫することも可能だ。なお、フレイム、フロスト、ダークのレンズで撃つと退化させることができ、撃ち続けて蓄積太陽エネルギーが0になると芽は死んでなくなってしまう。回



▲早く収穫したいなら、太陽光の強いときにソルで撃つといい。



▲収穫可能だとマップ切替時にメッセージで知らせてくれる。



太陽銃で調整できる

収穫できる

実、落ちた実の段階で収穫してアイテムを手に入れよう。収穫が遅れてしまうと、ぐさった実しか手に入らないのだ(バナナの場合はぐさると危険なバナナになる)。

太陽プラント収穫の流れ

- ①太陽樹の根にアイテムを1~2種類植える
- ②芽ができる
- ③太陽エネルギーが蓄積されると芽が成長していく
- ④実がなったところでアイテムを収穫する

太陽銃による成長への影響

使用する太陽銃	影響
ソル/アース	成長促進 (太陽エネルギー蓄積量にプラス)
フレイム/フロスト/ダーク	退化 (太陽エネルギー蓄積量にマイナス)
ルナ/クラウド	影響なし

合成で生成される個数

アイテムを1個だけ植えた場合は、植えたアイテムと同じものがランダムで2~5個できる(ただし、復活の果実だけは必ず2個)。2種類のアイテムを植えた場合は、組み合わせによって決まったアイテムが1個だけできる。合成の場合は、どうやっても1個しかできないということだ。合成と増殖をうまく使いわけよう。

例1 青リンゴを1個植えた場合



例2 青リンゴと赤リンゴを植えた場合



倍速ニンジンと倍増ニンジンの効果

2種類のニンジン、他のアイテムと一緒に植えることで成長スピードを倍にしたり、収穫できる数を増やすことができる。植えることができるアイテムは2つまでなので、合成の場合はニンジンを使うことはできない。倍速ニンジンを植えた場合は、成長スピードが倍になるうえ、アイテムがランダムで2~5個できる。倍増ニンジンの場合は収穫数が4~10個に増える(復活の果実のみ必ず4個)。なお、倍増ニンジンと倍速ニンジンを植えた場合は、両方の効果が同時に発生し、収穫物は後に選んだ方になる。例えば、倍増ニンジン+倍速ニンジンで植えると、倍



倍速ニンジン 他のアイテムと一緒に植えると、成長に必要な太陽エネルギーが通常の半分で済む。つまり、倍のスピードでできる。



倍増ニンジン 他のアイテムと一緒に植えると、収穫できるアイテムが4~10個になる(通常は2~5個)。

速ニンジンが通常の倍のスピードで4~10個収穫できるということだ。倍速ニンジン+倍増ニンジンの順で植えれば倍増ニンジンができる。ニンジンは貴重なので、増やしてから使うといい。

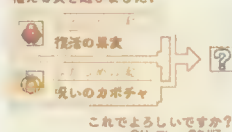
合成でのみ作れる、太陽銃グレネード「パイナップル」

太陽銃グレネードのパイナップルは、太陽プラントで合成して初めて使えるようになる。パイナップルのできる組み合わせは、復活の果実+呪いのカボチャ。復活の果実は赤リンゴ+金のリンゴで、呪いのカボチャはバナナ+カラビょうたんで作ることができる。パイナップルは弾数消費タイプではなく、蓄積された太陽エネルギーを使って攻撃するタイプのグレネードなので、一度パイナップルを作ってしまったらOKだ。なお、すでにパイナップルを入手した状態で、復活の果実+呪いのカボチャを合成した場合は、いやしの果実ができる。



復活の果実 呪いのカボチャ パイナップル

植える実を選びました。



パイナップルは1回作ればOK

画面には?で表示される。収穫までにかかる時間(必要な太陽エネルギー)は、青リンゴの10倍だ。

太陽樹の根と枝の成長

太陽樹の根の果実を植えられる場所は、イモータルダンジョンをクリアすることに1つずつ増えている、最大で5個になる。また、太陽樹の枝もイモータルダンジョンをクリアすることで1本ずつ生え、太陽エネルギーを一定量蓄積することで、葉が生え→葉が茂る、と成長する。太陽樹の枝の葉が新たに茂っ

た状態になったとき、リタからアイテムをもらうことができる。下の表は、枝に葉が生え、茂るのに必要な太陽エネルギー量と、イベントでもらえるアイテムの一覧だ。また、2周目に降に総太陽エネルギーが1465に達するとエンディングが変化し、暗黒銃バッテリーのカオスがもらえる。

太陽樹の成長に必要な太陽エネルギーともらえるアイテム ※数値はソル(1ソル=太陽銃のバッテリー1本分)

太陽樹の成長に必要な太陽エネルギー	太陽樹の成長に必要な太陽エネルギー	太陽樹の成長に必要な太陽エネルギー	太陽樹の成長に必要な太陽エネルギー
1本目の枝	59	118	青いキノコ
2本目の枝	176	235	がまんの実
3本目の枝	293	352	いやしの果実
4本目の枝	411	469	復活の果実
5本目の枝	528	586	ソルの紋章

太陽樹の根が完全に枯死しました!

太陽エネルギーの総蓄積量は2周目に引き継がれる。花満開を目指そう。

周目に降に太陽エネルギーが1465に達すると太陽樹の花が満開になる。

4 太陽系フレーム ショットとスプレッドの性能が変わる基本パーツ

フレームは特殊系を除き、各系統で4種類ある。上位のフレームほど威力が増し、バッテリー消費も激しくなっている。ショットやスプレッドの有無、マヒ力や吹っ飛ばし力の有無も考えて、フレームを使い分けていこう。各フレームの入手方法は、P.155でも紹介している。

ノーマル系 ショット&スプレッドが撃てる基本フレーム

フレーム	初期装備	攻撃力	マヒ力	吹っ飛ばし力	バッテリー
初期装備	0	100	20	100	-
霧の城で入手できる。攻撃力があり、スプレッドも可能になる。	10	100	20	50	40
ナイトの2倍の攻撃力を持つ。残された塔で入手できる。	20	200	20	40	80
ノーマル系最強のフレーム。蒼空の塔で入手可能（ソルの紋章が必要）。	40	300	20	30	120

ソード系 ソードタイプのスプレッドで近距離戦に強い

ソードを振っているときは攻撃力が1.5倍になる。

フレーム	攻撃力	マヒ力	吹っ飛ばし力	バッテリー
ショットは撃てないがソードの威力は高い。捨てられた武器庫で入手。	60	-	40	2
フェンサーよりやや強くなったフレーム。忘れられた墓で入手。	80	-	40	4
さらに攻撃力が上がったソード系フレーム。水魔の塔で入手できる。	100	-	60	6
ソード系最強のフレーム。蒼空の塔で入手（フレームの紋章が必要）。	120	-	60	8

回転スプレッド系 回転しながらスプレッドを放ち、周囲の敵を攻撃

フレーム	攻撃力	マヒ力	吹っ飛ばし力	バッテリー
敵に囲まれたときに有効な回転スプレッド系。小さな洞窟で入手。	60	-	10	1
吹っ飛ばし力が強力になったタイプ。苦悶の家で入手できる。	80	-	40	2
氷の渓谷で入手する3つめの回転スプレッド系フレーム。	100	-	60	4
回転スプレッド系では最強。蒼空の塔で入手（クラウドの紋章が必要）。	120	-	60	6

※バッテリーの数値は、ショットはバッテリー1本分で撃てる数を示す。スプレッドはバッテリー消費の度合いを示し、数値が大きいほど消費が大きい。

ヘビーショット系 敵を吹っ飛ばすヘビーショットを撃てる

敵との距離が近いほど、攻撃力・マヒ力・吹っ飛ばし力が高い。

フレーム	攻撃力	マヒ力	吹っ飛ばし力	バッテリー
高い吹っ飛ばし力を持つ最初のヘビーショット系。古き森で入手。	60	300	80	50
マヒ力が高く敵をスイッチにさせる際に便利。朽ちた坑道で入手可能。	80	400	80	40
攻撃力、マヒ力、吹っ飛ばし力すべてにおいて優秀。奈落で入手。	120	500	80	20
ヘビーショット系では最強。蒼空の塔で入手（アースの紋章が必要）。	120	600	128	20

連射ショット系 押しっぱなしで連射が可能。遠近戦両方に強い

フレーム	攻撃力	マヒ力	吹っ飛ばし力	バッテリー
単発でも撃てるが威力は低い。暴かれた墓地で入手。	3発で20	100	10	40
攻撃力が上がり、ショットサイズも大きくなる。大地の傷跡で入手。	3発で40	100	10	30
攻撃力が上がり、マヒ力も倍にパワーアップ。降魔の城で入手。	3発で60	200	20	20
連射ショット系では最強。蒼空の塔で入手（フロストの紋章が必要）。	3発で80	200	20	10

特殊系 個性的な効果を持つ各特殊フレーム

フレーム	攻撃力	マヒ力	吹っ飛ばし力	バッテリー
壁で反射するショットを放つ。火魔の狩場で入手できる。	40	200	40	20
一度に3方向にショットを放つ。通信対戦ポイント1000pts.で入手。	60	200	10	30
誘導弾ショットを放つ。蒼空の塔で入手（ダークの紋章が必要）。	40	300	40	20
着弾時に音を鳴らすショットを放つ。敵をおびき出すのに使える。	10	100	40	20
Bボタンの2度押しで、スプレッドを遠隔操作できるフレーム。	100	-	60	16
最強の性能を誇る暗黒銃フレーム。ただし、ダーク攻撃属性限定。	120	600	128	100

装置とトラップ

ダンジョン内には、実にさまざまな装置やトラップがあるぞ！



宝箱

宝箱の上でAボタンを押すと、中身を手に入れることができる。中身の種類によって宝箱の色は3色にわかれている。見えない宝箱もあるが、アイテムの千里眼の実か太陽銃グレナードのスキャンを使うと点滅して表示される。場所さえわかれば、見えていない状態でも開けることは可能だ。なお、太陽銃パーツなど1個しか入手できないアイテムを除けば、宝箱はダンジョンに入り直すことで復活するので、アイテムをくり返し入手できる。



消費アイテムが入っている赤い宝箱。もつとも数が多い。



太陽銃パーツや命の果実が入っている緑色の宝箱。



青い宝箱には、扉を開けるのに必要な力が入っている。

ミミックに注意！



宝箱はミミックの場合もあるが、千里眼の実かスキャンを使うと色で見分けられる。

太陽ダケと太陽タケノコ

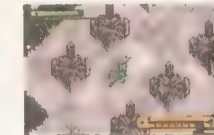
ダンジョンにある太陽ダケと太陽タケノコは、太陽銃で撃つと精霊虫を出現させることができる。太陽タケノコから出現する精霊虫の種類は、太陽ゲージの量によって確率が変わる。太陽ゲージが高いときは暗黒虫が出やすく、太陽ゲージが低いときは太陽虫が出やすい。なお、日の出日の入付近は太陽虫が確実に出現する。出現した精霊虫は、Aボタンを押し続けると吸い寄せることができる。暗黒虫はクロロホルルンと違い、倒すことや振り払うことができないので、太陽銃ゲージが奪われる前に逃げよう。



太陽ダケ。撃つと月光虫が出る。イージーだと設置数が多い。



太陽タケノコ。撃つと精霊虫が出る。日の入後にキラキラと光る。



星は見えない太陽タケノコは千里眼の実かスキャンで確認。



太陽虫

太陽銃ゲージを少しか回復することができる。



月光虫

ライフゲージを少しか回復することができる。



暗黒虫

接触すると太陽銃ゲージを奪われる。

移動ブロック

押して動かすことのできるブロック。重量スイッチに乗せたり、足場にするのに利用することも多い。バナナを使えばブロックを押すスピードが上がるので、移動ブロックが数多くある場所では活用するといい。また、対応したレンズを装備してスプレッドで撃てば破壊することも可能だ。



木箱。フレームクラウドを装備して撃てば破壊できる。



氷ブロック。滑るのが特徴。フレームクラウドで壊せる。



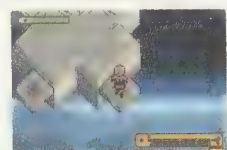
岩ブロック。クラウドでのみ破壊することができる。



算術ブロック。算術パズルで使用する。破壊は不可能。

床

移動床や太陽床といった特殊な床がある。移動床は乗ると上下に移動するものと、常に一定の軌道で水平に移動しているものがある。太陽床は、太陽ゲージが1〜6のときしか渡れない床。行き止まりに見えても、これらの床がある場合もある。よく調べよう。



▲暗黒城の風の塔は、移動床が多い。タイミングよく渡ろう。



▲太陽ゲージが1や6のときに太陽床を渡るのは危険だ。

太陽ランプ

太陽銃ショットがスプレッドを当てると点灯し、部屋全体が明るくなる。視界が広がって探索がしやすくなるのだ。発見したら点灯させておくといいだろう。ただし、太陽ランプを点けることにより視覚反応のアンデットに発見されやすくなってしまふ。



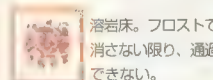
抜け穴

赤いキノコを使って身体を小さくすることで通行できる抜け穴。赤いキノコを使うと15秒間身体が小さくなるが、その間は受けるダメージが2倍になり、攻撃や宝箱開け等といった行動がとれない。他の効果持続系のアイテムを使うと、すぐに元に戻る。

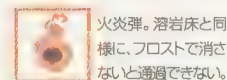


溶岩床と火炎陣

火火山や暗黒城の火の塔にある障害物。触れるとダメージを受ける。フロストで撃てば消すことができる、通行可能になる。



溶岩床。フロストで消さない限り、通過できない。



火炎陣。溶岩床と同様に、フロストで消さないで通過できない。

音の出るトラップ

上を通過すると音が出るため、敵に感知されやすくなるトラップ。敵が近くにいる場合は要注意だ。しのびの実を使えば、水たまりや鳴り床の上を通過しても音を消せるが、太陽警報機には効かない。太陽警報機の上を通るときは、太陽センサーを隠してしまえばいい。



水たまり。フロスト・フレーム属性のスプレッドで凍らせたり、蒸発させることができる。



鳴り床。上を通過すると音が鳴ってしまう。敵が近い場合は注意。



太陽警報機。太陽ゲージ1以上で作動し、通ると音を発する。

その他の装置

ダンジョン内にはレバーやスイッチといった仕掛けも多い。スイッチを入れることで、扉が開いたり、宝箱が出現したりする。さまざまな仕掛けを下に紹介しているので、特徴をよく覚えておこう。



レバー。上げたり下げたりすることでフロアや格子戸が動く。



太陽スイッチ。太陽銃で撃つとスイッチが入り、点灯する。



重量スイッチ。敵、移動ブロック等を乗せるとスイッチが入る。



太陽ミラー。ショットや石化光線を90度反射する。



コカトリス像・オス。石化光線を発射する像。



コカトリス像・メス。石化光線が当たると反応するスイッチ。

冬場のプレイはイバラの道？

中の空から西の空へ沈む太陽。しかし、同じ東から西へ、地域や時期によって太陽の照射角度は大きく異なる。理由は2つあり、1つは地球が太陽の周りを回っている、つまり公転していること。そしてもう1つが、地球が太陽に対して23.4度傾いていること。この2つの要素により、時期ごとに地球を照らす太陽光の照射角度が変化し、地域差や季節を作り出しているというわけだ。日本の場合、夏は高い角度から太陽光が照射され、冬

は低い角度から太陽光が照射されている。そのため、同じ晴れの日でも当然ながら照射角度が高い夏の方が光量は強い。丁度、懐中電灯で真上から対象物を照らすのと、斜めから照らしてみただけでは、真上から照らした光の方が明るいと同じ理屈だ。やはり、「ボクタイ」をプレイするのであれば、冬より夏の方が向いているといえるだろう。少ない太陽光でイモータルに立ち向かいたい！という人は逆にあえて冬場にプレイするのもアリかも？

アンデッドの特徴

ダンジョンを効率よく進むにはアンデッドの特徴を把握しておくことも大切だ！



アンデッドの知覚

ほとんどのアンデッドは聴覚と視覚のいずれか、あるいは両方を持っており、ジャンゴのたてる音や姿に反応してくる。

聴覚を持っているアンデッドの場合は、音（ノイズ）に反応し、音のした方向に移動する。この性質を利用すると敵を誘導することが可能だ。なお、ステップのように聴覚のないアンデッドは、どんなに音を出しても反応しない。

視覚を持つアンデッドは、視界にジャンゴが入ると反応する。遠距離で発見した場合はノイズ感知時と同様に白ビックリ反応で移動してくるが、近距離で発見した場合は赤ビックリ反応になり、攻撃してくる。また、赤ビックリ反応時はノイズが発生する

ため、付近に他の敵がいる場合はこのノイズに反応して、赤ビックリの表示された場所に移動してくる。なお、赤いキノコ使用中と暗闇状態の部屋の場合は、アンデッドの視界が半分になり発見されづらくなる。一度ジャンゴを発見したアンデッドは、しばらくの間探し回る。この探し回る時間（警戒時間）は、ジャンゴの再発見やノイズ感知により延長される。



聴覚反応

走り移動、壁叩き、トラップ、ボムなどの爆発、ビートマニア等による音に反応し、音のした場所へ移動する。



視覚反応

ジャンゴの姿が視界内に入ると反応し、さらに一定範囲内で発見すると攻撃してくる。

■敵の反応を示すマーク



白ビックリ

音の感知時、遠距離でのジャンゴ発見時、棺桶発見時の反応を示す。



赤ビックリ

ボス戦時に出る。赤ビックリと同様の反応だが、「発見数」にカウントされない。



赤ビックリ

ジャンゴを近距離で発見したときの反応。リザルトの「発見数」にカウントされる。



ハテナ

ジャンゴを見失ったときやノイズチェック終了時の反応を示すマーク。

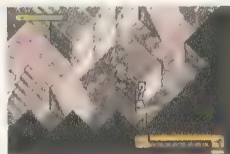


壁叩きで敵をおびき出す

敵の聴覚範囲内で音を立てれば、音を出した場所に敵を誘導できる。

マミーは視覚反応ナシ

マミーは目が見えないので音を立てなければ発見されない。ただし、聴覚が鋭いので要注意だ。



経験値とキルカウント

アンデッドを倒すと経験値とキルカウントが加算される。経験値はレンズのレベルアップに必要で、キルカウントは、ゲームクリア後の称号に影響する。

経験値は、アンデッドを倒した瞬間に装備しているレンズに加算される。ただし、アンデッドがトラップやオクトパス、クラークンによって倒された場合は加算されない。

キルカウントとは、ジャンゴが敵にとどめを刺した回数のこと。天窓や屋外の太陽光でアンデッドが倒れた場合はカウントされないが、太陽銃グレネードのライジングサンで倒した場合はカウントされる。

■アンデッド（ザゴ、中ボス）の経験値一覧

名前	経験値（レベル1/2/3）
ボク	3/9/27
マミー、ゴーレム	5/10/30
ステップス、ミミック	10
コカトリス	28
オクトパス	15
スパイダー、クロウ、バット	1
ソード、アックス	10/30/50
アーマー	50
白銀の騎士	2000

※ゴーレムはクレイゴーレム/アイスゴーレム/ストーンゴーレム、ソードとアックスはノーマル/コース/ブラッド

アンデッドの状態

アンデッドはマヒや眠りなど、特殊状態になることがある。ダンジョン攻略するうえで有利になる場合が多いので、敵の特殊状態の特徴を把握しておこう。特に重要なのがマヒ。敵をマヒ状態にすることは、安全に倒したりやり過ごすだけでなく、バズルを解く際にも重要だ。

マヒ力のあるフレームでショットを当てると、敵にマヒ値が蓄積される。そして、マヒ値が敵ごとに設定されているマヒ耐久値に達するとマヒ状態になる。敵の背後から撃ったり、弱点属性で攻撃すると、与えるマヒ値が通常より高い。マヒを狙うならマヒ力の高いフレームで背後から攻撃しよう。



気絶

丸まって転がったゴーレム同士がぶつかった場合やグレネードのフラッシュで発生する状態で、頭上に星が飛び、一定時間行動を停止し、気絶中は受けるダメージやマヒ力が2倍、吹っ飛ばしが半減となる。



ジャンゴの攻撃によりマヒ値が一定以上たるとマヒ状態になる。マヒ中は気絶と同様、受けるダメージやマヒ力が2倍になり、吹っ飛ばしが半減される。時間とともに吹き出しの「・」が増えていき、「・」が3つになるとマヒから復帰する。



眠り

ボク、マミー、ゴーレム、コカトリスは特定の時間になると眠り、行動を停止する（敵が眠る時間はP.156以降のエネミーデータを参照）。眠り中は、ジャンゴが接触・攻撃しない限りは目覚めない。



コカトリスやコカトリス像・オスの発する石化光線を受けて石化した状態。一定時間経過して石化状態から回復するまで行動を停止する。石化中は受けるダメージが4倍、マヒ値追加不可、吹っ飛ばしが1/4となる。

アンデッドの属性

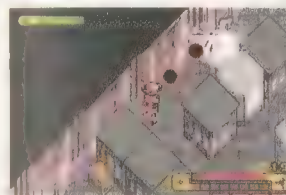
アンデッドは種類ごとに属性があり、レンズの種類やショットタイプによりダメージに差がある。例えば、炎属性のモエボクに氷属性のフロストで攻撃すれば、通常の2倍のダメージを与えることができる。

右表がアンデッドの属性の例だ。弱点にあたる属性で攻撃すると通常の2倍のダメージを与えることができ、半減属性ではダメージが通常の半分、無効属性ではダメージを与えることができない。なお、複数の属性が重なった場合は、無効→弱点→半減の順

で評価される。例えば、ソードが弱点でクラウド属性を半減するスパイダーやオクトパスに、クラウドのレンズとソードマンのフレームを装備した太陽銃で攻撃した場合、ソードの弱点属性がダメージに影響し、クラウドの半減属性は影響しない。

■アンデッドの属性の一例

ボク (Lv1~3)	ソル	—	ダーク
モエボク	フロスト	—	フレイム
ヒエボク	フレイム	—	フロスト
キエボク	ソル	—	ダーク
マミー (Lv1~3)	フレイム	—	—
クレイゴーレム	アース	—	—
アイスゴーレム	フレイム	—	フロスト
ストーンゴーレム	ヘビーショット	回転、ソード	—
コカトリス	クラウド	アース	—
ステップス	ソル	—	ダーク
ミミック	—	—	—
バット	クラウド	アース	—
クロウ	クラウド	アース	—
スパイダー	ソード	クラウド	—
オクトパス	ソード	クラウド	—

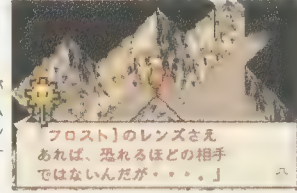


ボクにダーク属性は無効だ

2周目以降に使えるファントムは、強力だがダーク属性なのでボクには効かない。

火吹山と永久凍土では…

火吹山ではフロストが永久凍土ではフレイムが有効。どちらのダンジョンを先にクリアするか悩むところだ。



パズルの解き方

ダンジョン内には頭を使う
パズルも登場する。敵を倒
すだけでは進めないのだ！



①移動ブロックを押して道を作る

パズルの中でもっとも多いのが、木箱や氷ブロックを押して道を作るパターンだ。移動ブロックは、押すことはできても引くことができないため、慣れないうちは戸惑うことも多いだろう。まちがえた移動ブロックは、いったん部屋から出て、再度部屋に入りなおせば最初の位置に戻っている。失敗したときは部屋に入りなおして再チャレンジしよう。

移動ブロックのパズルをクリアするコツは、まず実際に動かす前に頭の中で手順をイメージすることだ。ブロックを押した形をイメージして、手詰まりにならないか確認しながら進めるといい。ときにはブロックを破壊する必要がある。

②重量スイッチにブロックや敵を乗せる

重量スイッチに物を乗せて扉を開ける仕掛け部屋も多い。物を乗せている間しか扉が開かないため、ジャンゴが重量スイッチを踏んで開けても無意味。重量スイッチに乗せるものは、移動ブロック・棺桶・アンデッドのいずれかだ。

問題なのはアンデッドを乗せる場合。ポイントは壁叩きなどで重量スイッチへ誘導すること、必要な場合はマヒさせることだ。2つの重量スイッチを同時に押す場合などは、敵を重量スイッチの上でマヒさせておく必要がある。スイッチの近くでマヒさせ

移動ブロックの注意点

- ①押すことしかできず、引くことはできない
- ②移動はブロック1個ずつで、1マス単位でしか動かせない
- ③氷ブロックは壁や他のブロックに当たるまですべってしまう
- ④木箱、岩ブロック、氷ブロックは特定のレンズで破壊できる

て、ショットで押して上に乗せよう。レンズのレベルが上がって、敵を倒してしまう場合は、攻撃力のない太陽銃レンズのルナを使うといい。



▲横や背後から敵を撃ってマヒさせ、重量スイッチの上へ。



▲もう1体を壁叩きで誘い出し、同様にスイッチに乗せる。

③数字を使った謎解きパズルやその他の仕掛け

ダンジョンには、算術ブロックをはじめ、数字を使った謎解きパズルも出現する。その場の状況や付近のヒントパネルを参考によく考えて答えを導き出す必要がある。本書のマップ攻略ページの欄外に答えを掲載しているが、まずは自分で考えてクリアを目指すそう。

その他にもいろいろな仕掛けが用意されている。先へ進むためには必要のない仕掛けでも、解くことで貴重なアイテムの宝箱が出現することもある。画面をよく見て、怪しい場所があったら調べてみよう。



数字の組み合わせで謎を解く

数字とヒントを頼りに正解を探す。ヒントはその部屋にあるとは限らない。

ヒントと画面に注目

ヒントと画面をよく見て考えよう。できるだけメモをとっておくといい。



リザルトについて

高ランクでクリアすれば、
ごほうび宝箱の中身も
いいものになるぞ！



ダンジョンクリア時のリザルトは4つの基準で評価され、S～C-の10段階のランクに分かれる。Sに近いほど高ランクで、ごほうび宝箱に入っているアイテムもよりいいものになる。

リザルトの評価基準は次の通り(いずれもそのダンジョン内でのカウント)。

1 **PLAY TIME** / トランプ部屋クリアまで、またはバイルドライバー戦クリアまでの時間。短いほど良い。

2 **BEING FOUND** / 敵に発見された(赤ビックリ)数。少ないほど良い。

3 **CONTINUES** / コンティニューした回数。少ないほど良い。

4 **CHARGED ENERGY** / 太陽銃にチャージされたエネルギー量。多いほど良い。

つまり、高ランクを獲得するには「敵に一度も発見されず(赤ビックリを出さず)、なるべく短い時間で、太陽銃ゲージをたくさんチャージし、ノーコンティニューでクリアする」ことだ。実際には、CHARGED ENERGYのポイントを稼ぐとPLAY TIMEが短縮できないので、スピードクリアを重視しよう。「敵に発見されずにノーコンティニュー、短時間でクリアする」これが基本だ。BEING FOUNDとCONTINUESは1が目標。あとはアイテムや太陽銃の使用法を工夫し

ながらPLAY TIMEを縮めていこう。

最後の暗黒城をクリアすると最終リザルトが表示される。最終リザルトは通常のリザルトに「CLEARED DUNGEONS / クリアしたダンジョンの数」が追加される。ダンジョンは蒼空の塔を含めて全部で29あり、クリアしたダンジョンの数が多いほど高評価になる。なお、蒼空の塔は白銀の騎士を倒さなければクリアしたことにならない。

最終リザルトとその他の条件により、称号が決まる。下表が称号の一覧で、複数の条件を同時に満たしている場合は、上のものが優先される。例えば、ランニングマンとバーサーカーの条件を同時に満たしている場合の称号は、バーサーカーとなる。称号は、2周目以降に太陽樹の近くからワープ魔法陣で行ける追憶の間に行くか、クリア後に表示されるパスワードをコナミのボクタイ専用ホームページで入力することで確認できる。

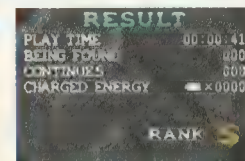


クリアしなければ
称号は確認できない

追憶の間に前回のプレイの
称号を教えてくれるパネル
がある。

■クリア時の称号

称号	称号取得条件
デス	コンティニュー回数100回以上
バーサーカー	発見カウント400以上
ビジョップ	キルカウント500以上
クイーン	キルカウント100以下
グラディエーター	通信対戦回数50回以上、勝率70%以上
ランニングマン	おしおき回数8回以上
太陽商人	アイテム交換回数50回以上
太陽少年	太陽エネルギー蓄積量600ソル以上
暗黒少年	太陽エネルギー蓄積量100ソル以下
キング	最終リザルト評価S
ルーク	最終リザルト評価A
ナイト	最終リザルト評価B
ボーン	最終リザルト評価C



Sランククリアを目指せ

ダンジョンが小さい序盤はSランク
を取るのも難しくはない。

LINKについて

通信対戦／2人～4人で行う対戦。対戦専用ステージで、参加者がそれぞれライバルとなってコインを奪いあう。順位に応じて通信対戦ポイントが加算され、ポイントが一定値までたまるとアイテムをもらえる。通信対戦について詳しくはP.150参照。

アイテム交換／お互いの持っている消費アイテムを1つずつ交換する2人専用の通信モード。太陽樹の葉、命の果実、カギ等は交換できない。

紋章共鳴／蒼空の塔で手に入れた紋章を共鳴させるこ

通信ケーブルを使うと
対戦やアイテム交換、
紋章共鳴ができるのだ！



とで、お互いが紋章を手に入れる2人専用の通信モード。それぞれ相手の持っていない紋章を手に入れている状態でのみ紋章共鳴が可能となる。



蒼空の塔攻略に
紋章共鳴は必須

通信で紋章を開放します。
通信を開始しますか？
はい いいえ

すべての紋章を入手するには3回の紋章共鳴が必要。紋章と蒼空の塔についてはP.148参照。

戦いのヒント

敵に発見されずに進め！

無用な戦闘は避けて進もう。アンデッドを倒せばアイテムを手したり、レンズの経験値を稼ぐことができるが、ライフゲージや太陽銃ゲージを消耗し、時間もかかる。高ランククリアを目指すならなおさらだ。倒さなくても進める状況なら、戦闘を回避して進むといい。

隠密行動ではアンデッドの視覚・聴覚範囲に入らないように進むのが基本。視覚・聴覚能力は敵の種類によって異なるが、基本的には敵の前方90度くらいの範囲に入らなければ発見されにくい。当然、水たまりや太陽警報機といったトラップには注意すること。

すり抜けるには敵の位置が微妙という場合は、別の場所で壁叩きやボム、ビートマニアでノイズを発して誘い出し、その隙に通過しよう。後ろから撃ってマヒさせてしまうのも有効だ。マミーのような視覚のないアンデッドの場合は、壁張りつきで横を通過することもできる。覚えておこう。

敵の弱点をつけ！

アンデッドを倒すときは属性等を考えて大ダメージを狙い、なるべく短時間で倒すことが重要だ。P.023で紹介している敵の弱点属性を考え、レンズやフレームを変えていこう。また、背後からやマヒ中に攻撃すると、通常の2倍のダメージを与えることができる。最初の攻撃は背後から撃ち、さらにマヒさせてしまうのがベストだ。

ダンジョン攻略を効率よく
進めるうえでのポイントを
紹介しよう！



青いキノコで姿を消す



30秒間、姿を消せる青いキノコ。ダメージを受けると効果が切れるので注意。

ボクの視界はわりと狭い



この辺までなら視界には入らない。ただし、あくまで慎重に。

基本は背後から



正面から攻撃して発見されてからマヒさせても意味がない。背後から撃とう。

アイテムを増やし、活用せよ！

宝箱はきっちり回収して進む

ダンジョンに数多くある宝箱をめんどくがらずに回収して進めば、おのずと回復アイテム等もたまっていく。見えない宝箱も多いので、本書のマップ攻略ページを参照してほしい。また、消費アイテムの入った宝箱はダンジョンに入り直すことで復活するので、くり返しプレイしてアイテムをためるのもいいだろう。

太陽プラントでアイテムを増やせ

天気の良い日中なら太陽プラントでアイテムを増やしておくのもいい。金のリンゴや太陽の実ぐらいなら、太陽銃で成長促進させれば、その場でどんどん収穫できる。右表に収穫までに必要な太陽エネルギー量を記載しているので参考にしてほしい。金のリンゴと太陽の実の場合は、14ソル必要。これは太陽ゲージが8の状態、ソルIかアースIのレンズでナイトのスプレッドを当て続けた場合、植えてから約1分で収穫できる。ソルIIかアースIIなら約40秒。攻撃力が高いフレームを使うともっと早く、ドラグーンのスプレッドなら約17秒で収穫できる。太陽ゲージが多い、ソルIかアースのレンズがレベルアップしている、攻撃力の高いスプレッドを使える、容量の多いバッテリーがある、といった条件がそろっているなら、太陽プラントを活用して、どんどんアイテムを増やそう。

高ランクでクリアする

ダンジョンを高ランクでクリアすると、クリアボーナスで出現する宝箱の中身が良くなる。右下に水魔の檻の例を紹介しているが、ランクCとSではもらえるアイテムの差が激しい。高ランククリアするための条件はP.025で紹介したとおり。敵は発見されずにノーコンティニューでスピードクリアすることが基本である。何度もチャレンジして、ダンジョン内の宝箱からアイテムを集めつつ、時間短縮を狙おう。

通信対戦やアイテム交換も活用

通信対戦でポイントをためることでアイテムを手取りできる。また、通信対戦ポイントを9999pts.ためると太陽銃グレネードを99発まで持てるようになり、かなり便利だ。対戦を繰り返してどんどんポイントをためよう(P.150参照)。

パイルドライバー戦は屋間に！

『モータルダンジョン』の最後にボスを浄化するパイルドライバー戦。ここはとにかく太陽ゲージが多い状態でプレイすることが大切。太陽ゲージが最低1あればジェネレータは起動できるが、パイルの威力が小さいと勝ち目はまずない。パイルドライバー戦は天気の良い屋間にできるように、プレイ時間を調整しよう。

太陽プラントの収穫に必要な太陽エネルギー量

アイテム	必要エネルギー量
青リンゴ	2
赤リンゴ	4
金のリンゴ	14
いやしの果実	200
太陽の実	14
千里眼の実	4
しのびの実	100
速さの実	20
バナナ	20
危険なバナナ	2
赤いキノコ	3
青いキノコ	20
炎の実	4
氷の実	4
がまんの実	200
やせがまんの実	20
カラびょうたん	2
太陽樹の葉	2
呪いのカボチャ	300
復活の果実	500
倍増ニンジン	100
倍速ニンジン	100
パイナップル	20

※単位ソル(1ソル=バッテリー1本)

リザルトごほうびの一例(水魔の檻)

ランク	ごほうび
S	いやしの果実×2
A+	金のリンゴ×2
A	速さの実×5
A-	バナナ×5
B+	しのびの実×5
B	太陽の実×3
B-	太陽の実×2
C+	赤リンゴ×3
C	赤リンゴ×2
C-	赤リンゴ×1

レンズをレベルアップさせよう！

レンズは経験値を稼ぐことでレベル3まで強化できる。レベルアップすると威力が増し、スプレッドの範囲が広がる。なお、レベル2には500、レベル3には2000の経験値が必要となる（ダークのレンズのみ、この2倍必要）。

経験値を得る手段は、敵を倒すことと、ダンジョンクリアによるボーナスの2つ。お勧めはボクLv3やコカトリスだ。ボクLv3は、忘れられた墓（夜）、氷の渓谷、奈落、水魔の檻、降魔の城、闇の棲家などに出現するので、弱点の太陽属性にあたるソルで攻撃しよう。倒せば1体につき経験値が27入る。コカトリスはクラウドが弱点だ（経験値28）。紋章が7つすべてそろっているなら、蒼空の塔のボス・白銀の騎士がお勧め。白銀の騎士を倒すと2000もの経験値が入るのだ。攻撃力のないレンズをレベルアップさせたいときは、敵を倒す直前にレベルアップさせたいレンズに変えて、グレナードでとどめを刺すといい。蒼空の塔は敵が無限に出現するので、経験値を稼ぐにはもってこい。ただし、クリアして脱出するまでセーブはできないので油断は禁物だ。

強いフレームを手に入れろ！

使いやすいノーマル系、ソード系、ヘビーショット系のフレームは強力なものを早めに手に入れておきたい。

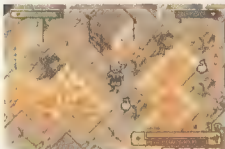
ショットとスプレッドが使いやすいノーマル系は、霧の城でナイトが手に入る。さらに、火吹山と永久凍土をクリアすると行ける残された塔に、上位機種のクルセイダーがある。忘れずに取っておこう。

ボス戦等の近距離戦に強く、振り回すと攻撃力が1.5倍になるソード系は、フェンサー（捨てられた武器庫）→ソードマン（忘れられた墓）→ソードマスター（水魔の檻）の順で入手できる。ちょうど血鎧の館・火吹山&永久凍土・太陽都市をそれぞれクリアしてまもなく入手することが可能になる。

スプレッドは撃てないがショットの威力が高いヘビーショット系は、スピア（古き森）→ランス（朽ちた坑道）→ジャベリン（奈落）の順で手に入る。古き森は血鎧の館の手前の分岐ルートに位置する。忘れずにスピアを取っておこう。

それぞれの系統で最強のフレームは、蒼空の塔で対応する紋章を持っている場合に入手できる。ノーマル系最強フレームのドラグーンはソルの紋章が必要なので1周目では入手不可、ソード系最強のサムライはフレムの紋章が、ヘビーショット系最強のファランクスはアースの紋章が必要だ。初めて蒼空の塔に入ったときにもらえる紋章はランダムなので、サムライかファランクスがすぐに欲しいなら、蒼空の塔に行く直前にセーブしておき、必要な紋章が手に入るまで粘ろう。

レベルアップでレンズを強化



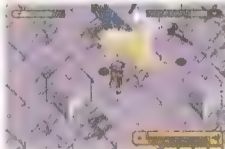
よく使うレンズは自然とレベルが上がる。他のレンズも強化したい。

弱い敵は経験値も低い



ボクLv1を倒しても経験値は3しか入らない。

蒼空の塔で経験値稼ぎ



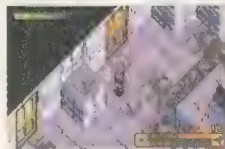
蒼空の塔ならガンガン経験値を稼げる。ただし、戦闘不能になったら経験値はバーだ。

ランスの入手方法は？



ランスの入った宝箱を出現させるには、ボクにうまくスイッチを踏ませる必要がある。

最強のフレームは蒼空の塔にある



最強のフレームは蒼空の塔の最上階にある。入手するには扉を開ける紋章が必要だ。

マップ攻略

ダンジョン・イモータル・オブ・ザ・ソウル・の全マップを
攻略し、すべてのボスを倒す
ことが目的です。



死の都 ーイストラカンー 全体図

① 霧の城	034
② 小さな洞窟	036
③ 死者の門	038
④ 古き森	040
⑤ 地底の霊臺	042
⑥ 血鎧の館	044
⑦ 捨てられた武器庫	054
⑧ 名も知れぬ砦	056
⑨ 死の岩壁	058
⑩ 朽ちた坑道	060
⑪ 試練の階段	062
⑫ 苦悶の家	065
⑬ 暴かれた墓地	067
⑭ 瘴気の森	069
⑮ 火吹山	071
⑯ 永久凍土	081
⑰ 残された塔	088
⑱ 大地の傷跡	090
⑲ 迷いの森	092
⑳ 忘れられた墓	093
㉑ 氷の渓谷	095
㉒ 奈落	098
㉓ 太陽都市	101
㉔ 水魔の檻	112
㉕ 火竜の狩場	115
㉖ 降魔の城	118
㉗ 闇の棲家	121
㉘ 暗黒城	124
火の塔	125
水の塔	129
風の塔	133
大地の塔	138

ダンジョンクリアボーナス

ダンジョンをクリアすると、そのとき装備していた太陽銃レンズに経験値が加算される。加算される経験値は、アンデッドダンジョンはエリアごとに、イモータルダンジョンはダンジョンごとに下表のように決まっている。エリアは下の全体図参照。

■アンデッドダンジョン

	A	B	C	D
霧の城	20	40	60	80

■イモータルダンジョン

霧の城	100
血鎧の館	50
火吹山、永久凍土	150
太陽都市	300

太陽ワープ魔法陣について

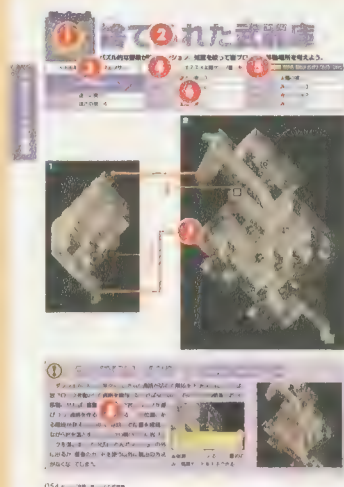
ワールドマップ上にある太陽魔法陣のワープ先は、そのときの太陽ゲージ量によって変わる。太陽光がどのくらい奥へワープするようになっているのだ。下の全体マップを見て、ワープ先を確認しよう。ただし、ワープ先が現在位置もしくはまだ行けない場所だとワープできない。

太陽ゲージ	0	1~2	3~4	5~6	7~8
ワープ先	霧の城	血鎧の館	火吹山	永久凍土	太陽都市



攻略ページの見方

6のイモータルダンジョンと23のアンデッドダンジョン、そのすべてを徹底攻略！
ページの見方を理解して、イモータル、アンデッドとの戦いに役立てよう。



- 1 イモータルダンジョンかアンデッドダンジョンかの区別と通し番号。
- 2 ダンジョン名。
- 3 そのダンジョンで手に入る太陽銃のパーツ。
- 4 太陽スタンド、太陽バンク、暗黒ローン、の有無。
- 5 そのダンジョンを攻略する際、お勧め太陽ゲージ量。
- 6 リザルトランクごとのクリアボーナス。
- 7 各ダンジョンのマップと、部屋ごとのつながり。
- 8 そのダンジョンでの注意すべき点や、仕掛けの解法など。
- 9 TRAP部屋の対策方法。
- 10 そのダンジョンのイモータル戦の攻略法。
- 11 棺桶を引きずる罠道や、バイルドライバーでの浄化に関する注意点。



※攻略内容はNORMAL2のものです。

ステージ進行について

ジャンゴを待ち受ける29のダンジョン。それぞれのダンジョンに、どのように挑めばいいか。その心構えをここで伝授しよう！

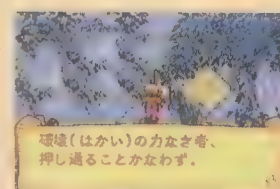


クリアに必要な
ステージ

- 1 霧の城
- 2 小さな洞窟
- 3 死者の門
- 6 血鎧の館
- 15 火吹山
- 16 永久凍土
- 17 残された塔
- 19 迷いの森
- 23 太陽都市
- 28 暗黒城

進行ルートは自由自在

ゲームは霧の城からスタートし、暗黒城をクリアすることでエンディングを迎える。途中、いくつかのダンジョンはクリアしなくては先に進めないが、それ以外のダンジョンは基本的にクリアするのもしないのも自由だ。アンデッドダンジョンは、クリアする度に内部の構成が初期状態にリセットされるので、好成绩を目指して何度でも挑戦できる。また、新しいフレームを手入してから以前のダンジョンに戻ると、新たな道が開けることも……！



▲初めてきたときに進めなかったところは覚えておこう。

効率のよいプレイスタイル

日の出から午前中の間は、一部の敵が眠っている時間だ。アンデッドダンジョンをガンガン攻略していこう。天気が晴れの日は、10～14時の間にもっとも太陽光が強くなる。ここでイモータルダンジョンに挑むのだ。ただし、オーバーヒートには要注意。30分～1時間ごとに休憩をとろう。日没後は太陽エネルギーが得られないの

で、ここから夜にかけてはアンデッドダンジョンに挑むといい。昼間にためたエネルギーを太陽スタンドからチャージして戦うのだ。日没後にイモータルダンジョンに挑む場合は、バイルドライバー戦に入る前に忘れずにセーブをしておこう。これが丸1日プレイできると仮定した場合、時間帯別のお勧めプレイスタイルだ。

物語の導入部となる最初のダンジョン。ここでゲームの基本を学んでしまおう！

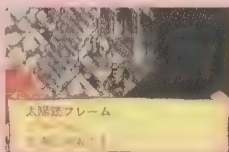
入手太陽銃パーツ：ナイト

オススメ太陽ゲージ量



！太陽銃はこまめにチャージ

伯爵のいる城の内部までは一本道なので迷うことはない。ナイトを入手すればアンデッドを太陽銃で倒せるようになるが、太陽ゲージの残量に注意しないとすぐに撃てなくなる。城の内部でも天窓や太陽スタンドから太陽エネルギーを得られるので、太陽銃ゲージがなくなったら即チャージすること。チャージ中は敵に襲えないよう注意しよう。



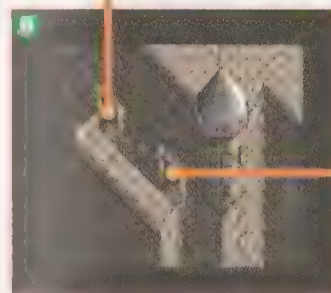
▲ナイトを装備しないと、太陽銃で敵にダメージを与えられない。



迷宮の奥（バスターマシン）



命の楽美



ナイト

棺桶を引きずってバイルドライバーまで移動せよ！

伯爵の部屋に出現するバットの大量をナイトで倒したら、伯爵の棺桶を引きずって、スタート地点まで戻ろう。棺桶を引きずっている間は移動力が極端に落ちるうえ、攻撃もできないので！ 棺桶が暴れ出したらAボタンを離して、いったん逃げる。そして、バイルドライバーに棺桶をセットして

ジェネレーターにスプレッドを当て、バイルドライバーを起動しよう。なお、起動には太陽ゲージが必要なので、基本的には夜はバイルドライバー戦ができない。起動後はジェネレーターをスプレッドで撃ち続け、太陽バイルの強さを維持しながら伯爵の耐久値を減らしていこう。



▲太陽バイルがなくならないようにジェネレーターをスプレッドで撃ち続けよう。

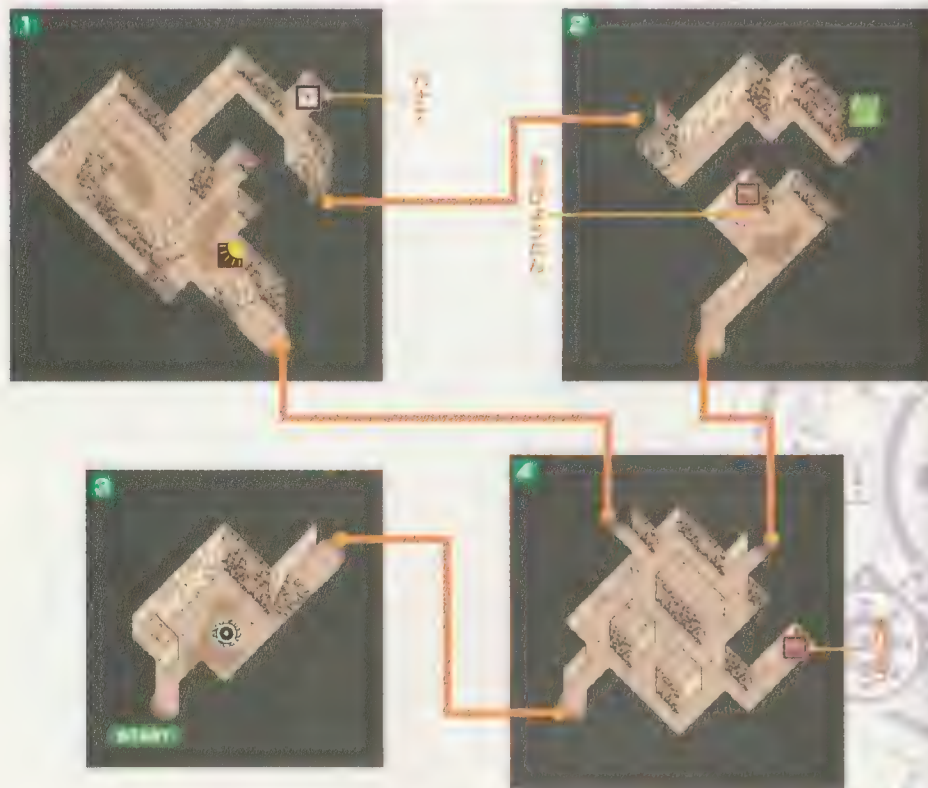
小さな洞窟

最初に探索することになるアンデッドダンジョン。奥でトラップが待ち受ける。

入手太陽銃パーツ：アクセル

オスメ太陽ゲージ

RANK B	速さの実×3	RANK B+	青リンゴ×6	RANK C	青リンゴ×2
RANK A+	太陽の実×3	RANK B	青リンゴ×5	RANK D	青リンゴ×1
			太陽の実×2	RANK B-	青リンゴ×4
			太陽の実×1	RANK C+	青リンゴ×3



スプレッド攻撃で大ダメージを与えていくんだ！

洞窟の最深部に入ると出口が格子戸で封鎖されるトラップ部屋がある。脱出するにはトラップを解除する必要があるが、ここではバットの群を倒すことが解除の条件だ。バットはとても非力だが、非常に数が多く、ナイトのスプレッド攻撃でも倒すのが大変だ。そこで、小さな洞窟の内部で入手できるフレーム、アクセルを装備しよう。スプレッド攻撃を回転しながら撃てるので、群がるバットを一気に倒せる。ただし、エネルギーの消耗が激しくなるので、す

ぐに太陽銃ゲージが切れてしまう。バットが残った状態で太陽銃ゲージが切れたら天窓でチャージしよう。夜間のブレイドで太陽ゲージがない場合は太陽の実で回復すること。



◀太陽銃フレーム、アクセルのスプレッドがトラップ部屋で大活躍するのだ。

! 罪悪なボクは先に倒せ

マップ6の地点を通過するとき、両脇の突き出した通路からボクに攻撃されるとかなり辛い。アクセルと三角のカギを入手するときに倒しておこう。後方から攻撃できるので楽に倒せるはずだ。ここでは勝手に回転するアクセルよりナイトのフレーム ▲クロロホルムはスプレッドで使いやすい。はなく、ショットで倒すといい。




大砲の害

三角のカギの扉
アクセル

Undead map 03

死者の門

大量のボクがうろつくダンジョン。戦闘を回避しながら進むのが攻略のコツだ。

入手太陽銃パーツ：スター	---	オススメ太陽ゲージ量	
バナナ×3	RANK A	太陽の実×2	RANK B-
バナナ×1	RANK A+	太陽の実×1	RANK C+
		赤リンゴ×1	RANK C
		青リンゴ×3	RANK C-
		赤リンゴ×3	
		青リンゴ×2	
		赤リンゴ×2	
		青リンゴ×1	



！ 壁に見つからないように移動すること

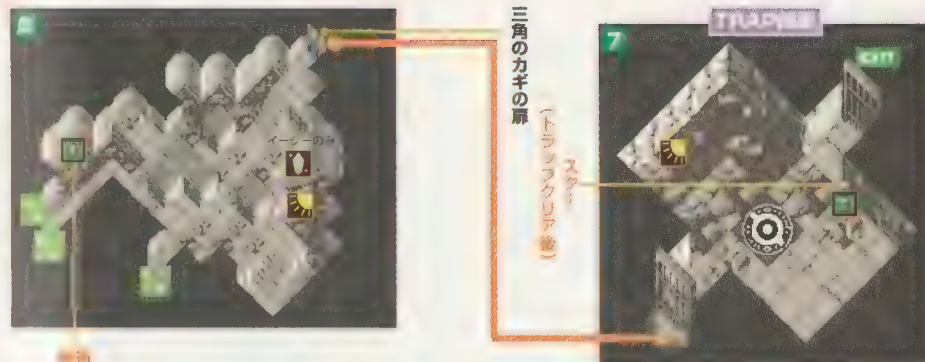
このダンジョンはボクの数が非常に多く、倒して進むのはかなり苦労する。Rボタンと+ボタンで敵の姿を確認し、敵の視界に入らないように逃げながら進むといい。仮にボク1体を振り切ったとしても、別の場所にいたボクに見つかりまうケースがあるので、移動はくれぐ

れも慎重に行おう。

万が一見つかったしまったら、回転スプレッド系のアクセラでクロロホルンを出される前にボクを倒そう。複数匹に囲まれると非常に危険なので、危ないと思ったら速さの実を使ってマップ外に逃げることも必要だ。



▲壁叩きを使い、ボクをおびき寄せて反対側に逃げる手もある。



TRAP対策方法 天窓の位置をソードに奪われないようにしましょう！

トラップ部屋に出現するのは巨大なソード。放っておく瞬間移動や突きなどの攻撃を使いますので、素早く倒したい。ソードの攻撃は繰り返す前に何かしらの前兆（動きが停止するなど）があるので、回避することはそれほど難しくはない。太陽銃のフレームはナイトに変更し、スプレッドでダメージを与えよう。ソードの攻撃をくらわないように、スプレッドが当たるギリギリの間合いをキープしながら戦うのがコツだ。

ここで注意したいのがソードの瞬間移動。ソードは直前にジャンプした場所に向かって瞬間移動するため、天窓付近にジャンプしていると、ソードが瞬間移動

した後で天窓が使えなくなる。瞬間移動の兆候が見えたら、部屋の東に移動してソードを誘導するといい。天窓付近にソードを近づかせなければ、太陽銃をいつでも自由にチャージすることが可能になるのだ。このことを知っていると対ソード戦が少し楽に戦えるようになる。



▲対ソード戦ではナイトが最も戦いやすい。攻撃範囲が前方に広いので、ソードが周りにまとうスライプソードも簡単にはじき返せる。密着するとソードの攻撃を避けることができないので、少し離れた位置から攻撃するのが基本だ。ソードの分身攻撃は間合いを取って逃げに徹した方がいい。

室内で「ボクタイ」をプレイするには？

室内で「ボクタイ」をプレイするのは難しい問題である。室内では太陽光を得られる手段が、屋外に比べると限られてしまうからだ。ゲーム中でおんこさまが教えてくれるとおり、「ボクタイ」のカートリッジに搭載されている太陽センサーは蛍光灯や懐中電灯などの人工の光には反応しないようになっている。つまり太陽光でなければダメということだ。

では、どうすればいいか？ 室内で手っ取り早く太陽光を得たいのであれば、日が射した窓際でプレイするのが一番いい。窓を開けて日光を取り入れれば、屋外とほぼ同じ状況でプレイできる。窓を閉めていても、太陽光を取り入れることはできるが、窓ガラスによっては太陽光が弱まるので覚えておこう。また、窓に割れても破片が飛び散らないようにするフィルムが張ってあった

り、着色されている場合は普通の窓ガラスよりさらに透過性が低く、太陽光がシャットダウンされることもある。閉めた状態で十分な太陽ゲージ量を得られないのであれば、窓を開けて対処しよう。

窓から射した太陽光を鏡で反射させて太陽センサーに当てるという方法もある。鏡やアルミニウムはくのように、ピカッと光る物は光をはね返す効果があるので、これらを利用すると光が射さない場所でも太陽光が得られるのだ。

また、鏡をいくつも用意して複数の光源を太陽センサーに集中させるとさらに効果は高まる。なお、反射した光を太陽センサーに当てるにはコツが必要で、鏡を固定する手間もかかるので、いろいろ工夫して試してみたいだろう。

老木が行く手を覆い隠すように茂る森。敵に見つかる→一大事のダンジョンだ。

入手太陽銃パーツ：スピア		---	オススメ太陽ゲージ量
ついでに...		RANK B-	氷の実×1
バナナ×3		RANK C+	炎の実×1
RANK A+		RANK B-	赤リンゴ×3
バナナ×1		RANK C+	青リンゴ×2
		RANK B-	赤リンゴ×2
		RANK C-	青リンゴ×1

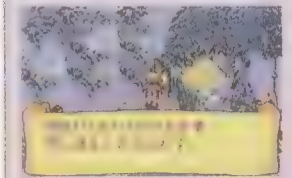


ゴレムの迷子

マップの構成自体が迷いやすいうえ、敵であるクレイゴレムが手ごわい序盤の難所。

クレイゴレムは異変を確認すると(水たまりを歩いた音にも反応する)猛スピードで転がり、徹底的にジャンゴを追跡する。常に移動していればまくことができるので、止まらずに移動したい。

また、クレイゴレムはジャンゴとの間に障害物があると、ぶつかって気絶することがあるので、これを利用すれば安全に倒すことができる。



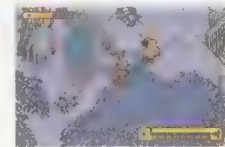
▲②、③の岩ブロックはクラウドのレンズがないと破壊できないのだ。

ゴレム同士を衝突させ、気絶を誘発しよう!

トラップ部屋の目的は4体のクレイゴレムを倒すこと。ちょっと厳しい条件だが、このダンジョンで入手できるフレーム、スピアを使えば比較的簡単に達成できる。スピアのヘビーショットでゴレムをマヒさせ、そのスキにとどめを刺せばいい。スピアは射程が短いので、気づかれないようにできるだけ接近しなければならない。水たまりで音を立てないよう注意しよう。

他の方法としては、ゴレムをうまく誘導して仲間同士

で激突させる手がある。激突したゴレムが気絶しているところを攻撃すれば実に簡単に倒せるのだ。



◀スピアのヘビーショットでマヒ→連続攻撃、がお勧めの戦法といえる。

ちてい わいば
地底の霊墓

地下をうろつくマミーは目が見えない。近寄ってきたら壁はりつきだ。

入手太陽銃パーツ：ビートマニア

オススメ太陽ゲージ量

☀

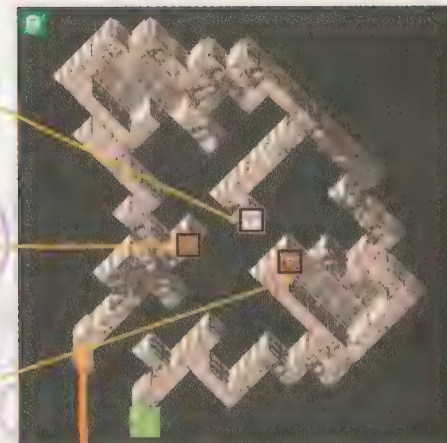
ゴロの实×4	炎の実×1	赤リンゴ×1
しおの实×3	氷の実×1	C+ 青リンゴ×3
しおの实×1	赤リンゴ×3	青リンゴ×2
	赤リンゴ×2	青リンゴ×1



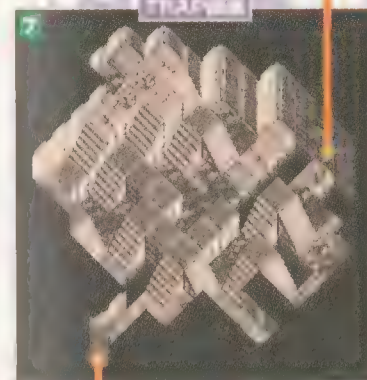
太陽の実



うずひょうたん



※マップ6は一定時間ごとに爆弾が降ってくる



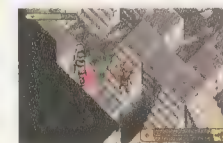
爆弾を利用した攻撃

重量スイッチを踏むと落下してくる爆弾は、爆発に接触するとダメージを受けるが、敵にもダメージを与えられる。マミーは火に弱く、接触するとしばらく炎上するため、これだけで倒すことも可能だ。

スピアが爆弾を使ってマミーをしとめるんだ!

このダンジョンのトラップはマミーをすべて倒すことがクリアの条件になっている。トラップ部屋は広いので、4体いるマミーを倒すのはなかなか骨が折れる作業だ。そこで注目したいのが重量スイッチ。踏むと落ちてくる爆弾を利用してマミーに引火し、じわじわと倒す戦法がかなり有効だ。引火したマミーが他のマミーに触れると、触れたマミーにも火がつき、複数のマミーの耐久値を減らすことができる。当然、ジャンゴにも引火するので、マミーに接触

しないように。普通に攻略するなら太陽銃フレームはナイトかスピアがお勧め。ナイトは攻撃範囲の広さ、スピアは高い破壊力でマミーを圧倒できるのだ。



◀爆弾が落ちるまでのタイムラグを計算に入れ、ビートマニアでマミーをおびき寄せよう。

伯爵が住まう闇の館。さまざまな仕掛けが詰まった本格的なダンジョンだ。

入手太陽銃パーツ：ルナ（クリア後）

ー

オススメ太陽ゲージ量

9

このダンジョンで

速さの実×2、太陽の実×3、危険なバナナ×3、
赤リンゴ×3（1周目）、ナイトメア×5（2周目以降）
太陽の実×3、赤リンゴ×3、倍速ニンジン×3
太陽の実×3、千里眼の実×3
太陽の実×2、千里眼の実×3

太陽の実×2、青リンゴ×10

赤リンゴ×3

赤リンゴ×2

赤リンゴ×1

くさった実×10

くさった実×5

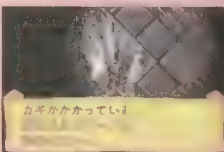


丸のカギの扉



重要なマップに花文字

イモータルダンジョンとしては2つ目の探索場所となるが、霧の城とは段違いの難易度を誇る。マップのつながりが複雑なので、現在位置を見失いやすい。また、光が入らず視界が狭い部屋も多い。太陽ランプがある部屋ならそれを太陽銃で撃てば明かりを確保できるので、暗い部屋ではまず第一に太陽ランプを探そう。スタート地点で入手できるルナにレンズを変更するとエネルギーを消費しないので、太陽ランプを点けるときや、ビートマニアを装備しているときは便利だ。



▲最初に丸のカギを見つけないと、ここから先には進めないのだ。

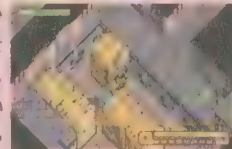


カギのようたん

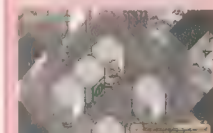
！ボクを壁叩きで おびき寄せてしまおう

マップ6にある木箱を押すと、マップ5に移動できる。通路の奥にボクが待ちかまえているが、おてんこさまの指示どおり、壁叩き（壁に張りついてAボタン）を実行してみよう。音に反応したボクが近づいてくるはずだ。ボクの進行ルートとは反対側から通路を抜ければ、戦わずして先に進むことができる。これは無用な戦闘を回避するために絶対必要なテクニックなので、今のうちに完全にマスターしてしまおう。

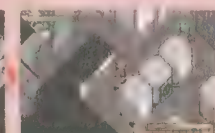
このテクニックは、おびき寄せた敵の背後に回り込んで攻撃したり、敵に重量スイッチを踏ませたりする際にも応用できる。しかし、自ら敵をおびき寄せることはリスクも伴う。



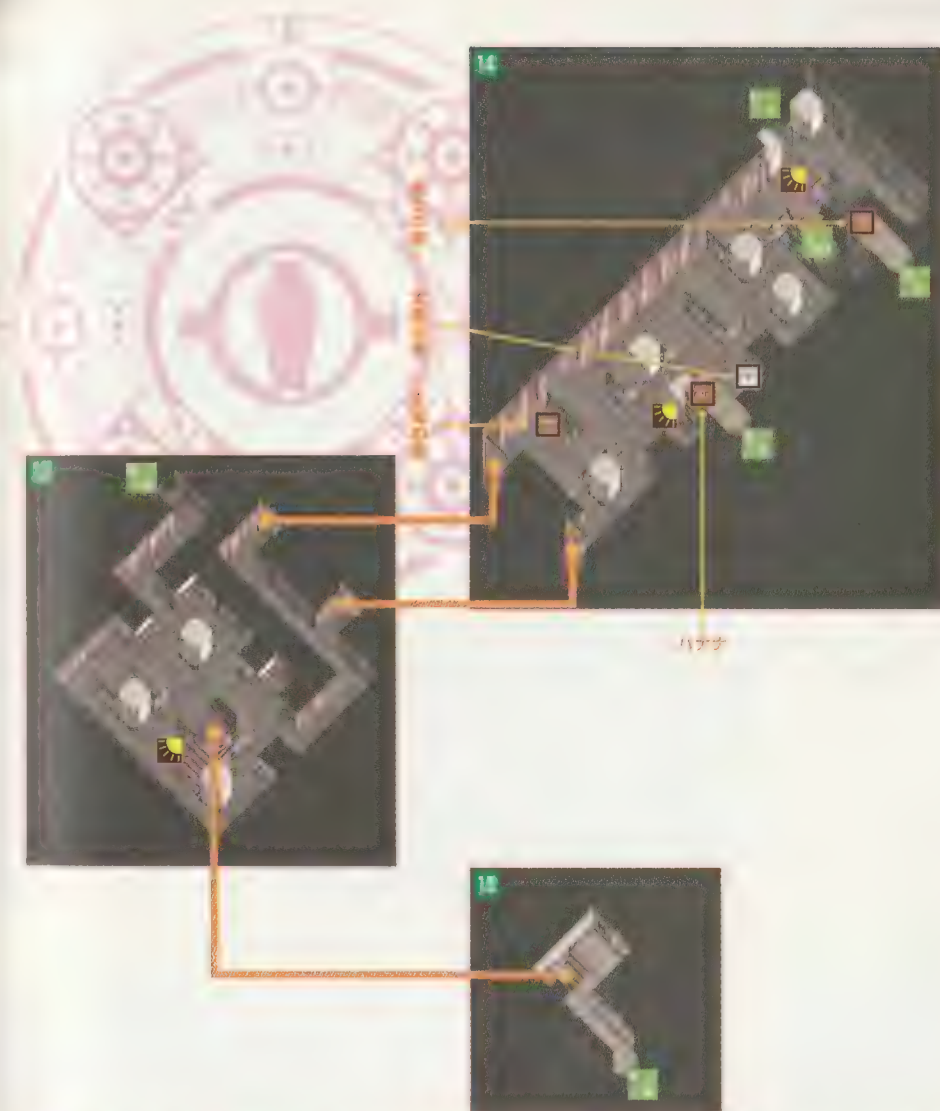
状況によってはいろいろなピンチを招くこともあるため、見極めが肝心だ。▲木箱を押して通路を確保する。この行動も「ボクタイ」の基本。



▲この辺りで壁叩きしてみよ。ボクが反応したら成功。



▲接近してきたボクの反対側から通路を抜けてしまおう。



● 本箱を押して重畳スイッチに集せ、蓋を切り開こう

まず、マップ11の㉔の地点にある木箱の処理方法を解説しよう。木箱を重量スイッチの上に乘せて柵戸を開けなければならない。まずA、次にBの木箱を通路の端まで押し込んでジャンゴを反時計回りに移動させると、Cの木箱を重量スイッチまで押すことが可能になる。少し戸惑うかもしれないが、やってみると簡単である。このタイプのパズルは今後も登場するため、基本をしっかりと学んでしまおう。

マップ12にあるバッテリーのダブルは太陽銃ゲージが倍の2本になるととてもうれしいアイテム。ジャンゴの戦闘能力は確実に上がるので、忘れずに取っておこう。



◀マップ8や11の氷ブロックやマップ9の木箱は、フレイムやクラウドのレンズがなければ壊せない。



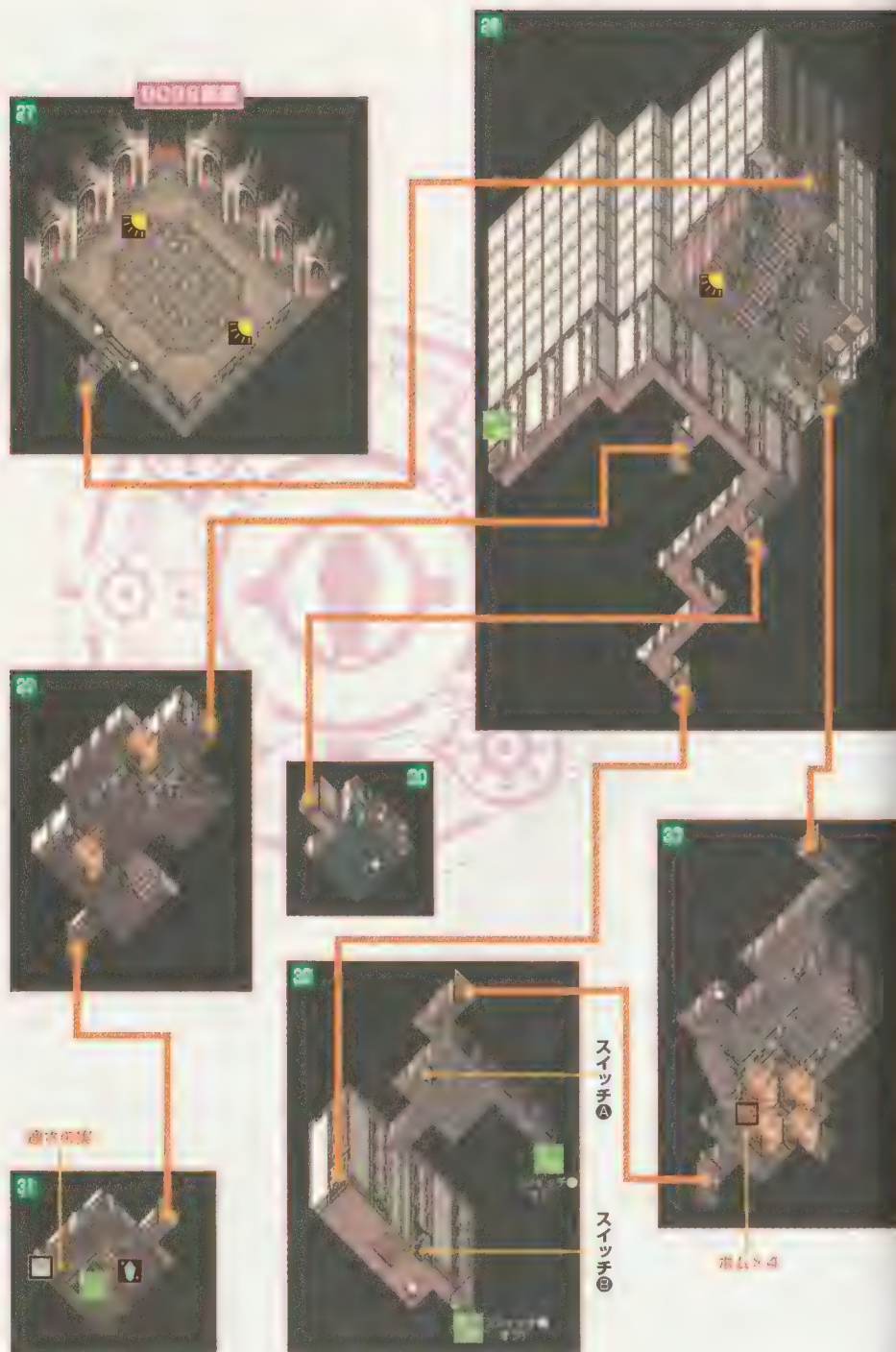
！ 謎、謎、謎のエリアだ

マップ16の謎は少々難しいが、マップ18でヒントが見られる。日記に記された時間を頼りに時刻を導き出し、正しい順番で数字を入力しよう。そうすると、隠し階段が出現する(答えはP.050)。

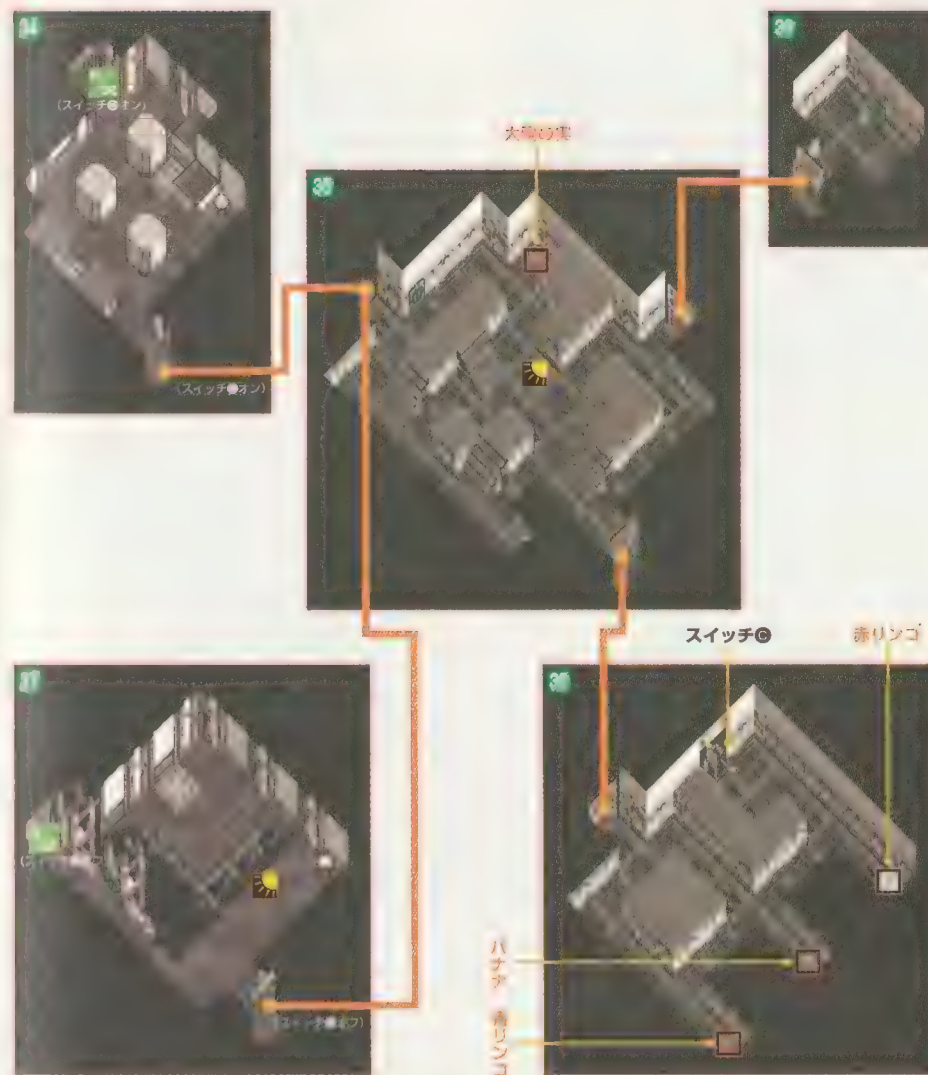
マップ26では、重量スイッチの上で壁叩きをし、マミーに重量スイッチを踏ませれば、格子戸が開けられる。マップ20の謎解きは、マップ22の巨大な数字(ランダムで表示)をレバーで入力すればよい。



◀マップ18にある日記さえ見れば、マップ16の謎も解ける。簡単な足し算だ。



マップ16の答え……7、9、10、1、3、5、8 (イーजीは7、9、10、1、3)



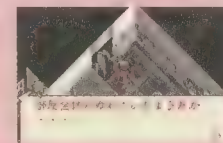
❗ スイッチCを押してルートを変更しよう

いくつかポイントを紹介すると、マップ29では、2つの木箱をくぼみに落として通路を作ればよい。

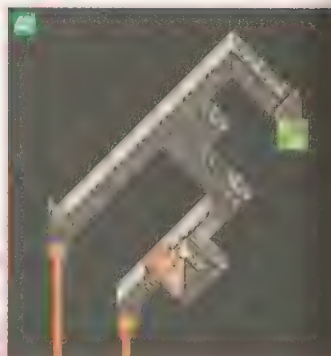
マップ37は、ボクをスピアのヘビーショットで吹き飛ばし(背中を撃つのがコツ)、重量スイッチを踏ませれば格子戸が開く。

マップ38でスイッチCを押すと、マップ34に行けるようになる。この部屋は、2つの重量スイッチを踏まないと格子戸が開かないので、ボクを乗せよう。中央のボク

をヘビーショットで北側の重量スイッチの上に吹き飛ばし(マヒすれば成功)、もう1体のボクを壁叩きで南側の重量スイッチの上におびき寄せるといい。



❗ スイッチCのオン・オフで、マップ35から行ける部屋が変化するのだ。



！ 棺桶の使い方がカギ

このページのエリアは、伯爵を倒した後、棺桶を引きずってバイルドライバーへ戻るときに利用するショートカットのマップ。行きのルートよりもはるかに早く戻れるのが魅力だ（具体的な攻略法はP.053参照）。棺桶を重量スイッチに乗せるテクニックが必要だ。



▲棺桶を放置すると、敵の危機を知らせて逃げようとするので注意

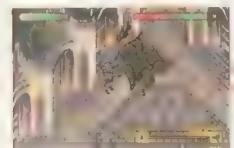
丸のカギの扉



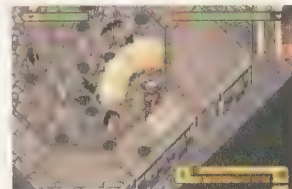
太陽が出ていれば天窓が武器になる！

伯爵との一騎討ちとなる館内のボス戦。伯爵は非常に手強い相手なので、反撃を抑えつつ確実にダメージを与えていくことになる。太陽銃フレームはスパイがお勧めだ。回復アイテムも十分に用意しておこう。

攻略のコツは間合いを十分に与えること。伯爵の攻撃は血槍攻撃や吸血攻撃など、動きの素早いものが多く、距離が近すぎると避けることができないからだ。そして伯爵の攻撃でもっとも恐ろしいのが、突進のスピードが速い吸血攻撃。これをくらうとダメージを受けるだけでなく、伯爵の耐久値が回復してしまう。天窓を盾にすれば吸血攻撃を防ぐことができるので、なるべく天窓付近で戦うことを心掛けたい。ねばり強く戦おう！

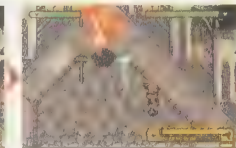
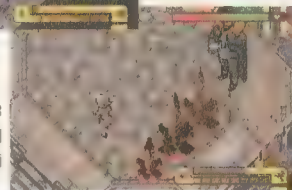


▲天窓に誘い込むなどしてソル属性で大ダメージを与えると、伯爵のマントが燃えてアイテム袋となり、ズーポルテルテを入手できる。



◀バットに変身する分裂攻撃は怖くない。バットの大群を次々に撃ち落とせばOK。

▶伯爵の血槍攻撃は3種類あるが、十分に間合いをとってれば簡単に避けられる。



▲ソードアタックはヴァンパイア・ソードを回転して飛ばす攻撃。太陽銃ではじいて伯爵に当てれば大ダメージを与えられる。

棺桶を使って通路を切り開け！

伯爵との戦闘に勝利すると、棺桶がその場に残る。この棺桶を引きずってバイルドライバーまで戻り、浄化しなければならない。

まず、棺桶をマップ32まで引きずっていく。昇降機に棺桶を乗せたら、スイッチAを押して棺桶だけを下の階に降ろそう。次にマップ38へ行きスイッチBをオフにする。そしてマップ32へ移動して棺桶と合流し、それを引きずってマップ28のMまで移動する。この扉から進めば、ショートカットできるうえに、貴重な命の果実も入手できるのだ。このルートのポイントは「棺桶を重量スイッチに乗せながら移動する」ということ。重量スイッチが格子戸の開閉に対応しているため、ジャンゴ1人では先に進めないのだ。途中には棺桶とボクの両方を重量スイッチに乗せないといけない場所もある。バイルドライバー戦は霧の城より格段に難しくなってい

る。ジェネレーターが4つに増え、棺桶の伯爵が攻撃を仕掛けてくるためだ。伯爵の血槍攻撃を避けつつ、ジェネレーターを撃ち続けよう！



◀左のマップの場合、重量スイッチに棺桶を乗せ、格子戸を開けて木箱の後ろに行き、木箱をくぼみに落として通路を確保する。



▲伯爵を倒すとリタを救出できる。これ以後、太陽の元でアイテムの栽培ができる。



▲ボクに重量スイッチを踏ませるには、ピートマニアを壁に向かって撃つと非常に楽だ。



▲血槍攻撃を避けながらジェネレーターに撃ち込む。フレームはスパイがお勧め。

捨てられた武器庫

パズル的な要素が強いダンジョン。知恵を絞って岩ブロックの移動場所を考えよう。

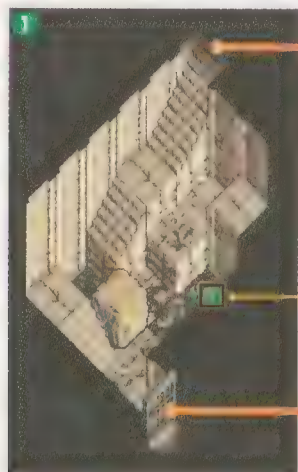
入手太陽銃パーツ：フェンサー

--

オススメ太陽ゲージ

☀

速さの実×6	RANK B+	速さの実×1	太陽の実×1
速さの実×4	RANK B	太陽の実×2	赤リンゴ×3
			赤リンゴ×2
			赤リンゴ×1



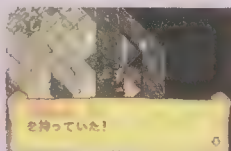
フェンサー

岩

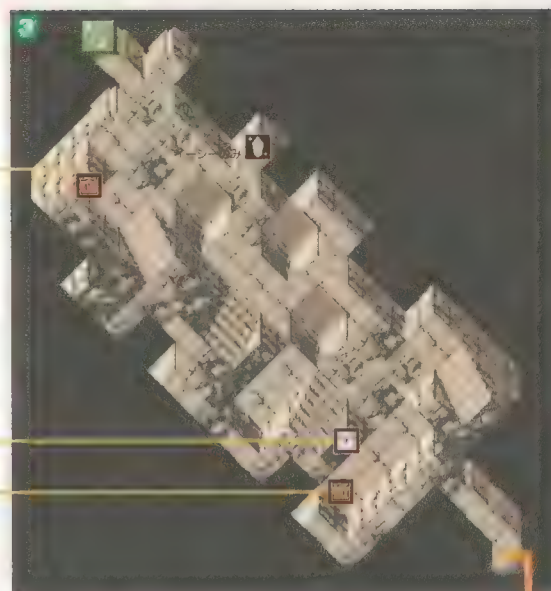
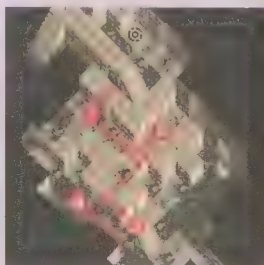


！ 岩ブロックを落とし重宝スイッチの上へ

ダンジョンに入って早々に、いきなり通路が切れて階段を下りられない。ここは、岩ブロックを動かして通路を確保しなければならない。右のマップの順番どおりに移動させれば、重宝スイッチまで岩ブロックを運びつつ、通路を作ることができる。③の位置にある階段が見えにくいので、見回して位置を確認しながら岩を落とすこと。うっかり隣のマスに岩ブロックを落とすと、カラびようたんでダンジョンの外に出るか、愚者のカードを使う以外に脱出の方法がなくなってしまう。



▲暗黒ローンに入ると、(最初のみ) 暗黒カードを入手できる。



！ ステップスはかなりの強敵だ

闇に潜んで足跡しか姿を見せないステップス。ヤツの攻撃は非常に強力なので、戦わないほうが得策だ。ステップスの出現するマップ3は袋小路になっている場所があるので、見つかって攻撃されると、追いつめられて大ダメージを受ける恐れもあるのだ。



◀ステップスの位置と向きは、足跡の痕跡で判断するしかない。千里眼の実がないとかなり判別しにくい。



！ ソードにはフェンサーの太陽銃フレームで対抗しろ！

トラップ部屋でジャンゴを待ちかまえているのはソード。前に出現したタイプより強力になっているのがポイントだ。スピアの太陽銃フレームでダメージを与えるのも悪くはないが、ここではこのダンジョンで新規に入手できる太陽銃フレーム、フェンサーを使いたい。このフェンサーはソードタイプのスプレッドを射出するのが特徴で、威力はスピアより落ちるが、1カ所に集中攻撃するには最適のフレーム性能になっている。

ソードが動きを停止しているスキにフェンサーのスプレッドを当て続けられ、みるみるうちにソードの耐久値を減らすことができる。スピアで戦うよりもはるかに楽だ。



◀フェンサーのスプレッドで連続的にダメージを与える。振り回すと攻撃力が1.5倍になる。

名も知れぬ砦

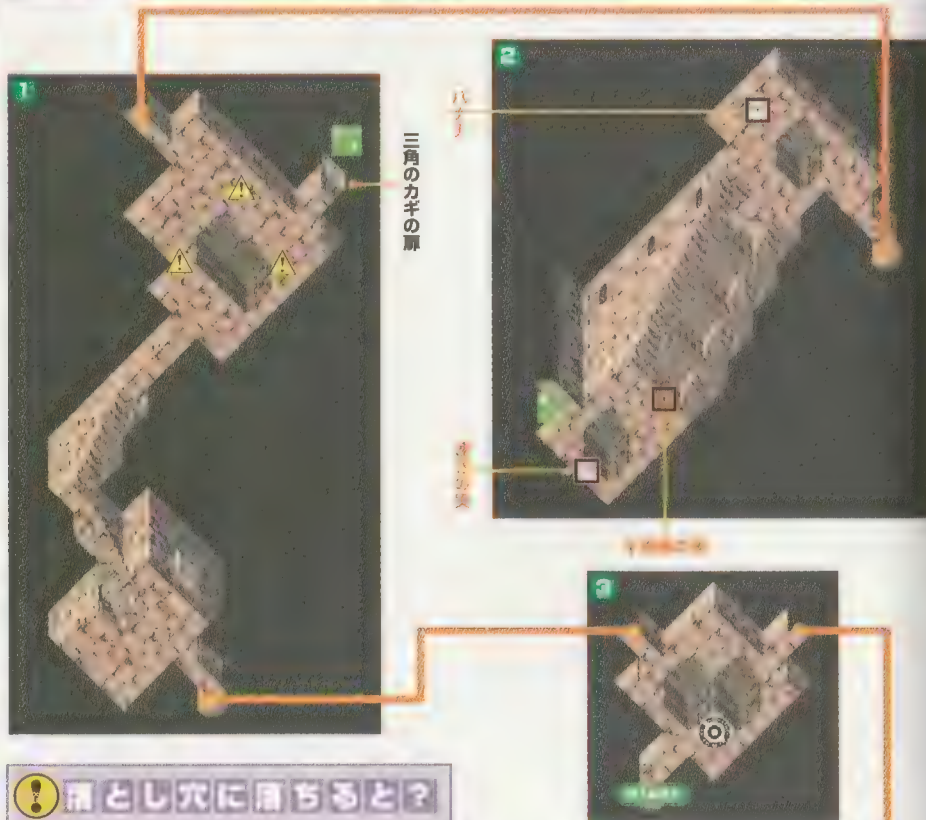
屋内だが天窓がないのでチャージは不可能。なるべく逃げるようにしよう。

入手太陽銃パーツ：なし

オススメ太陽ゲージ置



RANK A	バナナ×3	危険なバナナ×4
	バナナ×2	危険なバナナ×3
RANK B+	バナナ×1	危険なバナナ×2
RANK B	危険なバナナ×5	危険なバナナ×1

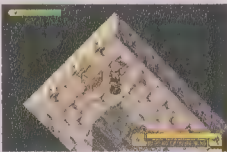


三角のカギの扉

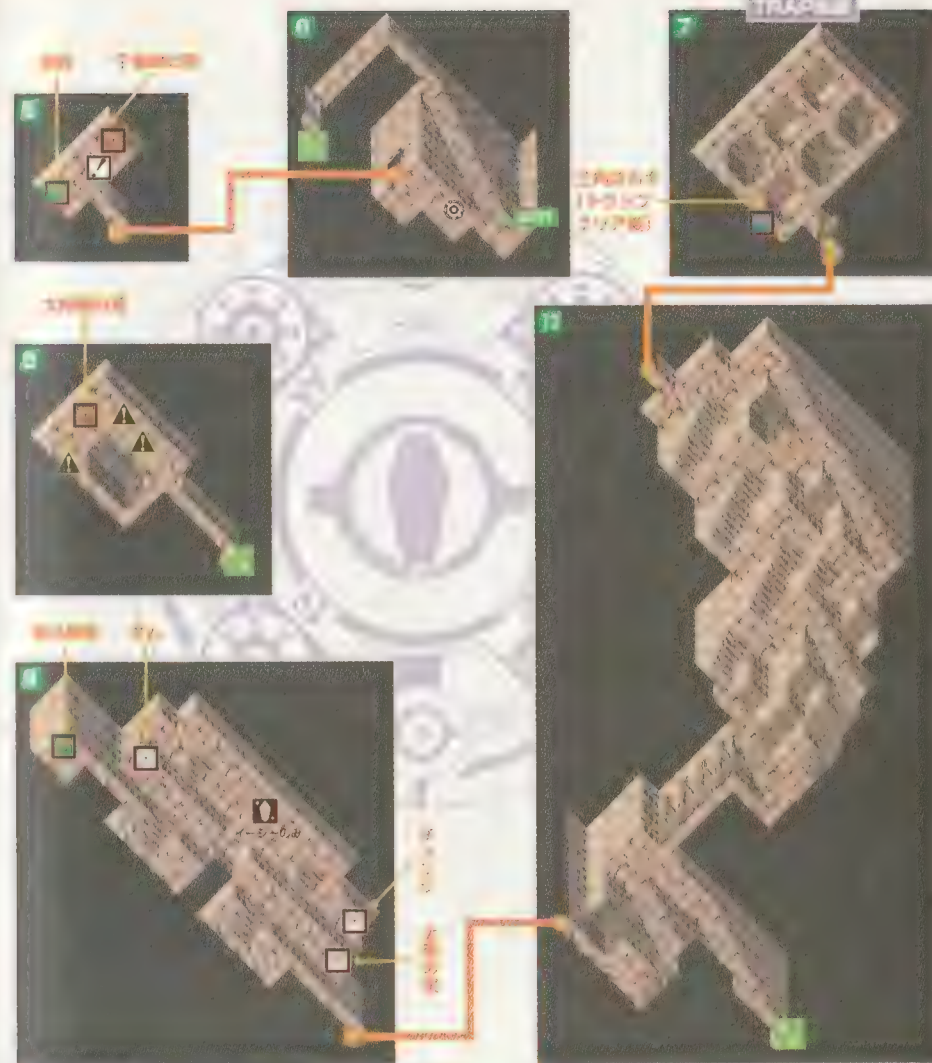
落とし穴に落ちると？

マップ1には3カ所に落とし穴がある。落とし穴はジャンゴが0.5秒ほど乗っていると作動する。落ちてダメージはないが、下の階に落とされてしまうのが辛いところ。

ジャンゴが立ち止まりさえしなければ、落とし穴が作動しても落ちることはない。



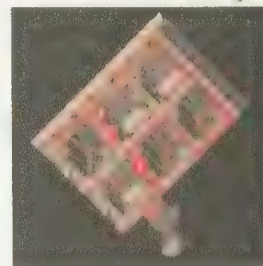
▲落ちる先はマップ8。こここの宝箱は落とし穴に落ちないと取れない。



効率よく宝箱を開けてトラップを解除するんだ！

このトラップ部屋はクリア条件が少々特殊。敵に見つからないように10個すべての宝箱を開けなければならない。見とおしがいいので、うかつに動けばすぐゲロボクに見つかってゲームオーバーになってしまう（コティニューですぐやり直せる）。右のマップの矢印が最短でクリアできる手順。このルートを守りながら宝箱を開けていく。

コツは①、②のポイントで少し待ち、敵をやり過ごすこと。ゲロボクは倒れるとき破裂するので、▲①、②の場所ですり抜け、あとは立ち止まらなければ大丈夫。



死の岩壁

荒涼とした岩壁が舞台のダンジョン。マップは少ないが移動距離は長い。

入手太陽銃パーツ：なし

— ☹ —

オススメ太陽ゲージ量



クリア後のアイテム

バナナ×2

太陽の実×1

バナナ×1

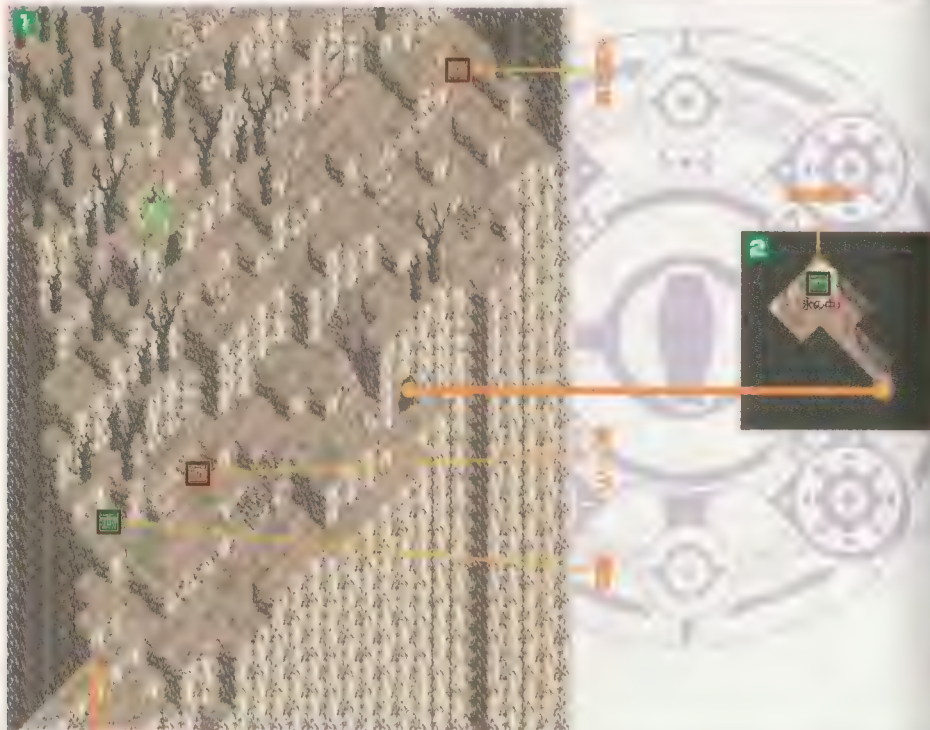
赤リンゴ×3

太陽の実×3

赤リンゴ×2

太陽の実×2

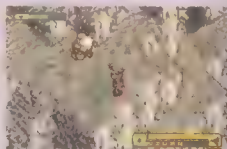
赤リンゴ×1



！ゴーレムには要注意！

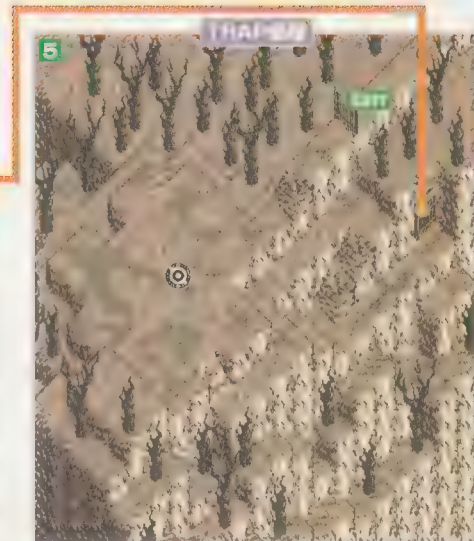
広いフィールドの要所要所に敵が陣取っている。気をつけた相手はやはりゴーレム。見つかるどこまでもジャンゴを追ってくるのでやっかいな相手だ。

屋外なので太陽チャージはどこでもできる。スピアカフェンサーを装備して倒してしまってもいい。



▲ゴーレムは見つけ次第倒してもいい。後が楽になるためだ。

太陽の光が赤リンゴ



アックスのふところに入って一気にダメージを与えろ！

アックスは、配下のスレイブアックスが周囲を回転しているためダメージを与えにくい。スピアカフェンサーを装備し、スレイブアックスとアックス本体が離れた瞬間を狙ってふところに入り、一気にダメージを与えて素早く倒してしまおう。



▲対アックス戦で厄介なのは、周囲を回転するスレイブアックス。このせいでアックス本体にダメージを与えにくいのだ。左記の対策法とは別に、先にスレイブアックスを倒してアックスを丸裸にする方法もある。無防備になったアックスは地面に突き刺さる攻撃を始める。このスキが狙い目だ！

天候による光量差は？

曇りや雨の日でも太陽光を集めることはできないか、という疑問は「ボクタイ」をプレイした人ならだれもが感じたことではないだろうか。さすがに雨の日だと厳しいが、曇りの日ならば太陽光を集めることはそれほど無理な話ではない。なぜならば、雲に遮られているだけで、太陽光自体は地表まで届いているからだ。とはいえ、曇りの日の光量は晴れの日の50%～80%になってしまうため、ボス戦をプレイするなら、やはり晴れの日の方が断然いいということになる。逆に少ない太陽光でも対応できるアンデッドダンジョンなら、曇りの日でも問題なくプレイできるだろう。晴れならイモータルダンジョン、曇りならアンデッドダンジョン、というように天候に応じて切り替えるといい。



晴れの日を100%とすると……



曇りの日は晴れの日の50～80%程度



雨の日は晴れの日の20%程度

朽ちた坑道

はるか昔に廃坑になった坑道。特殊な仕掛けがジャンゴを待ち受ける。

入手太陽銃パーツ：ランス

オススメ太陽ゲージ

氷の実×5
バナナ×3

バナナ×2

太陽の実×1

バナナ×1

赤リンゴ×3

太陽の実×3

赤リンゴ×2

太陽の実×2

赤リンゴ×1



三角のカギの扉

太陽センサーを開通して敵を閉じよう

マップ2で太陽銃フレーム、ランスを取るには、壁に囲まれた部屋にある重量スイッチを踏む必要がある。ジャンゴは中に入れないので、スペース内のボクに代わりに踏ませればよい。太陽ゲージが1以上の場合、ボクの進行ルートには天窓がある。これに触れるとボクは死んでしまうので、太陽センサーを手で隠してゼロにして、天窓を消すこと。ボクが天

窓の位置を過ぎたら、手を離して太陽センサーに集光し、太陽床を出現させてボクに穴を越えさせる。これでランスが手に入る。



▲ボクが死なないように、太陽センサーを手で隠してゼロにして天窓を消す。ボクが天窓の位置を越したら手を離そう。次に太陽床の上を歩かせ、重量スイッチを踏ませればランスが出現するのだ！

ビートマニアでおびき寄せてマミーに引火させるのだ！

部屋の内部に出現するすべてのマミーを倒すのがトラップ部屋クリアの条件。マミーは音に反応するので、不用意に移動することはできない。中央にある重量スイッチを踏むたびに、4カ所の噴出火炎口から反時計回りの順番で火炎が噴出するので、これを利用してマミーを燃やすといい。右の写真のように▲トラップ部屋に入ったら写真の位置にすばやく移動し、ビートマニアを正面に撃つ。音に反応したマミーが重量スイッチを踏むので火炎が噴出する。この戦法でマミーを燃やしてしまおう。

をおびき寄せると、重量スイッチを踏んでくれる可能性が高い。火炎でマミーを燃やせば簡単に全滅を狙える。



試練の階段

とてもコンパクトだが、トリッキーな仕掛けだらけの難関ダンジョンだ。

入手太陽銃パーツ：なし

オススメ太陽ゲージ量

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

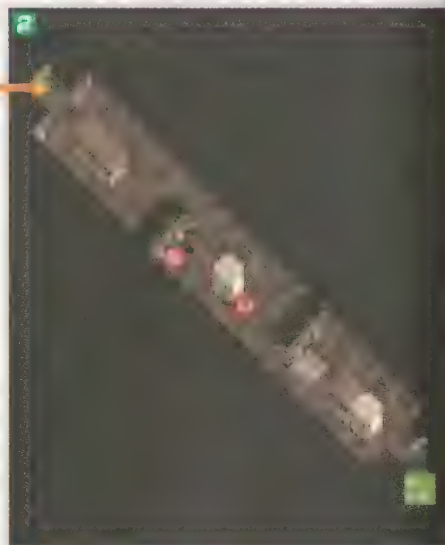
☀

☀

☀

☀

ゴブリンの巣	RANK E	青リンゴ×8	RANK B-	青リンゴ×4
おてんきゲタ×1	RANK A-	青リンゴ×7	RANK C+	青リンゴ×3
青リンゴ×9	RANK B+	青リンゴ×6	RANK C	青リンゴ×2
	RANK B	青リンゴ×5	RANK C-	青リンゴ×1



命の果実

赤リンゴ

壁叩きで遠距離にいるボクをおびき寄せよう！

マップ2の格子戸を開けるには、ボクに重量スイッチを踏ませる必要がある。まず、ボクをやり過ごして③の地点まで移動し、壁叩きを行う。反応したボクが近づいてきたら、④に移動して壁叩き。最後に重量スイッチの上で壁叩きすれば手順は完了。後は格子戸が開くのを待つ。

マップ3の命の果実は、右図を参考に木箱を動かす。最短手順はAを①→Bを②→Aを③→Bを④→Bを①→Bを③→Bを⑤。これでくぼみをふさげるのだ。



▲壁叩きでボクをおびき寄せる。
計3回壁叩きをすればOKだ。



アタリ

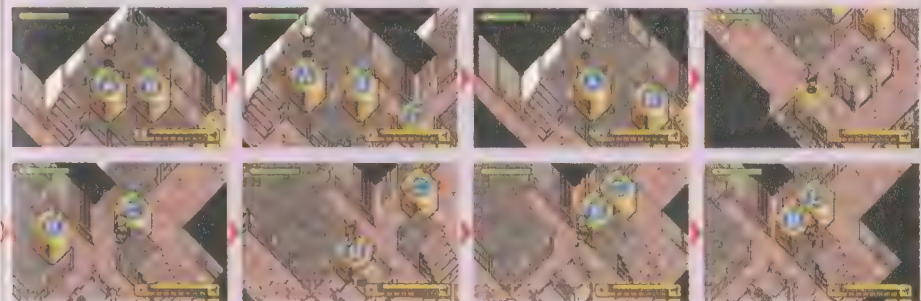


アタリ

！ 通路を確保するには少々工夫が必要だ

マップ6は一番の難所といえる木箱の仕掛け。A、B、Cの木箱を上手く移動させ、次の部屋へのルートを開かなければならない。下の連続写真で最短手順を示しているの、これを参考にして攻略しよう。なお、マッ

プ6には太陽警報機が存在する。太陽ゲージが1以上だと乗ったときに音が鳴り、ジャンゴの存在を敵に知らせてしまう。夜間の場合は問題ないが、昼間にプレイしている場合は太陽センサーを手で隠すと安全だ。



▲まず、Aを南へ移動させる。AとBを東に1マスずつ移動させ、Aを床下に落としてくぼみを埋める。次にCを北に移動し、Cを床に落とす。最後にCをCにくっつけば、階段から次の部屋に進めるようになる。

Undead map 12

苦悶の家

カギを探して狭い館内を奔走することになるダンジョン。落とし穴に注意せよ！

入手太陽銃パーツ：ポルテックス



オススメ太陽ゲージ量



チェンジ×5

ボム×3

ボム×2

ボム×1

太陽の実×3

太陽の実×2

太陽の実×1

赤リンゴ×3

赤リンゴ×2

赤リンゴ×1



三角のカギの扉



ルナのレンズを壊そう

マップ7にあるボクに重量スイッチを踏ませなくてはならない。ランスのヘビーショットでボクを背後から撃つと、ボクを倒してしまうことが多い。

そこで、太陽銃のレンズをルナに交換しておこう。太陽銃の攻撃力がゼロになるので安心してボクを吹き飛ばせるのだ。



▲ボクに気付かれないように、ここまで接近する。



▲ルナ+ランスの太陽銃でボクを背後から撃てばOK。

柱の陰からボクを狙い撃ちしよう！

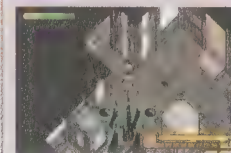
敵に発見されずに敵を全滅させるのがクリア条件。太陽警報機があるのでつかには動けない。太陽センサーを手で隠し、太陽警報機を停止させる手もあるが、もっと簡単な方法がある。写真の位置に隠れ、ランスを連射すればいいのだ。



▲まず写真の位置で壁叩き。ゲロボクが回り込んでやってくるので、そこに攻撃を当てていく。少々時間はかかるが、もっともリスクの少ない戦法だ。敵が射程外まで離れてしまったら、再び壁叩きをしておびき寄せるといい。●、●からゲロボクが折り返すところを背後から撃つといい。

まず三角のカギを入手

館の内部に入ると2つにルートが分かれていて、正面の階段を上った先に青の扉がある。ここは三角のカギがないと開かないので、まずは右下の扉から進もう。強敵のステップスなどが道中に出現するが、屋内のダンジョンで太陽チャージできる場所も限られていることから、見つからないことを第一に攻略を進めよう。点状する落とし穴にも要注意だ。



▲ステップスの攻撃は強烈。見つかったら、戦うこともできるが、通常は逃げたほうがいい。



速攻の実

隠れたボク



太陽銃フレーム、ボルテックスで敵を寄せ付けるな!

このトラップ部屋は敵に見つからずに敵を全滅させるのがクリア条件。敵であるゲロボクは意外と動きが速く、しかも3体いる。下手に攻撃すると簡単に見つかってしまうだろう。

ここでは、このダンジョンで入手できる太陽銃フレーム、ボルテックスを使用するとい。最初は②、次に①のポイントでボルテックスのスプレッドを撃ち続けられ、3体のゲロボクに気付かれずに倒すことができる。あまり接近せず、スプレッドの先端が当たるように攻撃するのがポイントだ。

ゲロボクは倒すと大爆発するので、倒した後は巻き込まれないようすぐに逃げよう。



▲アクセセルより威力のあるボルテックス。②と①のポイントで撃ち続けられ、比較的簡単にゲロボクを倒せる。

Undead map 13

暴かれた墓地

構成は複雑ではないが、その分逃げ場が少ない。なるべく敵に見つかるな!

入手太陽銃パーツ: ナイフ

オススメ太陽ゲージ量

☀

スキャン×9	RANK A-	スキャン×1	RANK B-	太陽の実×1
スキャン×3	RANK B+	太陽の実×3	RANK C+	赤リンゴ×3
	RANK B	太陽の実×2	RANK C	赤リンゴ×2
			RANK C-	赤リンゴ×1



! 夜は特に危険な場所となる

このダンジョンに出現する敵は、昼がゴーレム、夜がボクに変化する。墓場ということもあり、ここに出現するボクは移動速度が速く、攻撃力も高いボクLv3だ。昼ならどこでも太陽チャージができるので、このダンジョンの攻略は昼にしよう。なお、木が生い茂って見づらい場所にも宝箱があるので見逃さないように。



▲木陰の宝箱からアイテムゲット。分りにくいけど見逃すな!



太陽の実



赤リンゴ

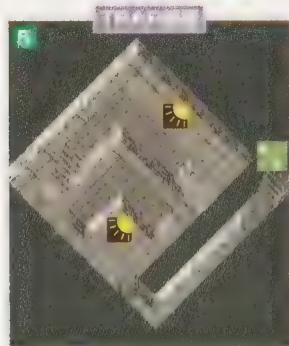
太陽の実

ナイフ



赤リンゴ

造りの実

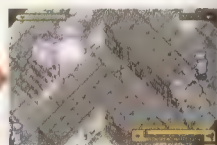


TRAP

ゲロボクの誘爆を利用して、まとめて片づけろ

部屋の中にある重量スイッチを踏んでしまうと、倒したゲロボクが復活してしまう。これは生き残っているゲロボクが踏んでも同様だ。そのため部屋中央の通路部分に位置し、スイッチを踏まれないように戦おう。スピアなら通路の下から上の段のゲロボクを狙うことができるので、安全に戦える。なお、ゲロボクは耐久値がなくな

ると爆発する。この爆風を利用すれば、向こう側の通路にいるゲロボクもまとめて倒すことが可能だ。



▲まずは下の通路から攻撃し、気絶させよう。その後Rボタンで見回して、他のゲロボクが近づくのを待つ。ここで気絶しているゲロボクにとどめをさせば、一網打尽だ。

Undead
map
14

しょうき

もり

瘴気の森

左右に2つのルートがあるダンジョン。両方とも探索しよう。

入手太陽銃パーツ：トリプル	---	オススメ太陽ゲージ量	☀
赤いキノコ×6	赤いキノコ×3	赤いキノコ×2	赤いキノコ×1
赤いキノコ×4	赤いキノコ×2	赤いキノコ×1	太陽の実×2
	赤リンゴ×3	赤リンゴ×2	赤リンゴ×1



青リンゴ



赤リンゴ

トリプル



銀貨

太陽の実





！トリプルを取ろう

マップ2では、太陽銃バッテリーの容量を3倍にするトリプルが手に入る。これを取るためには、岩ブロックを2つ使って通路を作る必要がある。まずはマップの北西に回り込み、Aを①の位置に落とそう。その後マップを西から出て、今度は南側に回ってくる。ここでAを押し、岩ブロックを②の位置に落とし込む。あとはBを押し、Aの上を通過させ、③の位置まで持ってくる。これで北から回り込めば、宝箱を手に入れられる。

また、このダンジョンではトラップ部屋までに2つのルートが用意されている。それぞれのルートには多数のアイテムが落ちているので、通らなかったルートの宝箱も忘れず回収しよう。



▲トリプル入手の手順は上のおれず回収しよう。マップの出入りを繰り返そう。



ソードの広範囲にわたる攻撃に注意しよう

このトラップ部屋は、中央の丘を通路が取り囲むような形状となっている。中央の丘には大きな木があり、どこにいても非常に窮屈な場所だ。ここに登場するのはブラッドソード。もう何度も戦っているソードタイプの敵だが、この地形が邪魔をして思いどおりに動けないため、意外な強敵となる。分身攻撃やスレイブソードによる攻撃など、攻撃が広範囲に及ぶものについては特に注意が必要だ。分身し始めたりスレイブソードを出現させたら、距離をとってスプレッド攻撃をしかけよう。なお、ここには太陽タケノコがたくさんある。ブラッドソードとの戦いの中でうまく活用すれば、有利な状態で戦いを進められる。



▲太陽タケノコから出現する太陽虫に期待して、力押しで戦うのも1つの手だ。

Immortal map 15

火吹山

炎を司る火吹山。入り組んだ複雑な構造と灼熱の溶岩が行く手を阻む。

入手太陽銃パーツ：フレイム (クリア後)	オススメ太陽ゲージ量
RANK B+	赤リンゴ×3
RANK B	赤リンゴ×2
RANK A	赤リンゴ×1
RANK A-	青リンゴ×3
RANK C	くさった実×15
RANK C-	なし



フレイム



！火吹山が永久凍土か？

火吹山と永久凍土はどちらも同時期に行けるダンジョンだが、どちらかと言えば火吹山を先にクリアした方がメリットは大きい。火吹山でフレイムのレンズを入手しておく、永久凍土をクリアするまでの時間を格段に短くできるのだ。



▲永久凍土を先にクリアするとフロストのレンズが手に入る。メリットはあるが、火吹山を先にクリアしたほどではない。



❗ 事前に木箱を隠しておかないと先に進めないぞ

このエリアのポイントはマップ5の木箱。マップ8からまずマップ5へ行き、これを下段に落としておく。それからマップ6、4を通り再びマップ5の下段へ来たら、この木箱で南側のくぼみを埋めてルートを確認するのだ。

なお、このダンジョンの敵、モエボクは、ジャンゴを見つけるとモエルルンを召喚する。これに触れると引火して非常に危険なので、一撃で倒せないなら逃げに徹しよう。



▲木箱を○の地点に落とし、今来たルートに戻る。



▲別ルートから下に回り込み、木箱を押してくぼみをふさぐ。



❗ スイッチの切り替えでマップの地形が変化する

火吹き山最大の特徴は溶岩流制動装置のオン/オフによって溶岩が上昇/下降し、マップの地形が変わることにある。このエリアは、スタート時は溶岩流制動装置Aオフ、つまり溶岩の水位が低い状態にある。マップ10はこの装置をオンにしないとルートが開かれないので、ここを通過したら装置を探そう。装置をオンにしたら再び戻って、アイテムを入手しよう。



▲マップ11は最初にこの木箱を落とさないで先に進めない。



▲次にこちらの木箱。部屋を出入りして通路を作る。



火山岩スイッチB

火山岩スイッチC



溶岩流動装置A

火山岩スイッチA



溶岩流動装置B



溶岩流動装置B



溶岩流動装置B

大岩床を浮上させる！

このエリアのポイントはマップ18の大岩床を溶岩流制動装置Bを押して浮上させること。中央の大岩床では対ムスベル戦が行われるのだ。ただし、大岩床に移動するには床となる岩を3枚落下させなくてはならない。

マップ18から火山岩スイッチのある場所（全3個）に行けるので、この部屋を拠点にして探索しよう。

マップ19は対ムスベル戦後に行くことが可能だ。



溶岩流制動装置Bをオンにすれば大岩床が浮上する。ボス戦は間近だ。

溶岩スイッチAを押せ

このエリアに最初に来たら、まず一目散にマップ13の溶岩流制動装置Aを押しに行こう。ルートに戻れば、溶岩の水位が上昇し、マップ10から別ルートへと行ける。マップ13は火山岩スイッチもあるが、これも後でA〜Cまですべて押すことになる。



▲マップ15は壁から炎が噴出している。かなり危険だ。



▲太陽センサーを隠せば、噴出間隔が遅くなる。



！ 本館のパスルは落ち箱いて苦えを考えよう

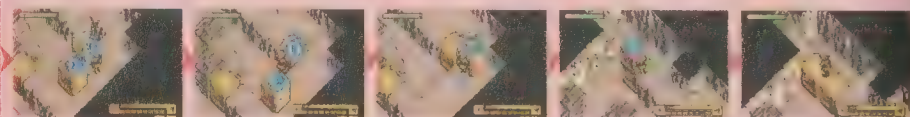
火吹山最大の難所となる木箱パズルの部屋。手順も長く、適当に木箱を動かすとすぐに詰まってしまう。写真の解法を参照してほしい。



▲まず、①を落として通路を作る。
▲②をくぼみの中に落としておく。
▲③を落として、ここにも通路を確保。
▲できた通路から④を押して通路を作る。



▲階段を下り、⑤をこの位置に移動。
▲▲Aを通路の壁側へと移動させる。
▲▲Aをマップの北側へと移動させる。
▲▲Aを壁にぴったりつける。もう動かさない。
▲⑥を押して、通路の切れ目をふさぐ。



▲階上から⑦をそのまま下へと落とす。
▲階下に降りて、⑧を壁のすき間に押し込む。
▲階上に行き、⑨をここまで移動。
▲⑩をまっすぐ押していき、ここです。
▲これで次の部屋への通路が完成する。



ブラッシュ×2 赤リンゴ



ブラッシュ×2 赤リンゴ 赤リンゴ 赤リンゴ



溶岩の池

！ 洞窟の上の移動床を利用して次の部屋へ

マップ24は溶岩流動装置Bをオンにした場合と、そうでない場合でマップが異なる。どちらの場合もアイテムが豊富なので、すみすまで探そう。火山岩スイッチを押す目的なら、装置Bをオンにして床を溶岩で満たし、移動床を利用して次の部屋に向かう。

触れるとダメージを受けるので、移動床に乗る際は距離と位置に十分注意しよう。



なお、ジャンゴが溶岩に

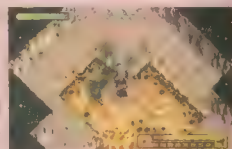
▲溶岩流動装置Bをオンにしたら、マップ24bに入る。移動床を乗り継いで、マップの北東を目指す。マップの隅には命の果実もあるので、忘れずに回収するように。



！ 順番に注意

マップ18bの大岩床に乗るため、火山岩スイッチの元へ向かう場合は溶岩流制動装置Bをオンにした後に来よう。マップ28まで移動すれば火山岩スイッチC(マップ13)へ行ける。

このエリアはボスを倒した後の帰路にも利用する。その際は装置Bをオフにしておこう。

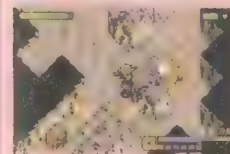


▲装置Bをオンにすると移動床が出現。移動手段として使う。



！ クラウドとフロストで

マップ31は大岩床の部屋から来られるエリア。しかし、フレームかクラウドのレンズがないと入り口の木箱が破壊できないため、来ることはできない。一種の隠しエリアといえるだろう。岩の切れ目から火炎が放出されるので、かなり危険なエリアだ。ここから先に進むことはできるが、フロストのレンズがないと次のマップが行き止まりになる。つまり、フレームとフロストの両方がないと、マップ31に来て意味がないのだ。2つのレンズをそろえてから来よう。



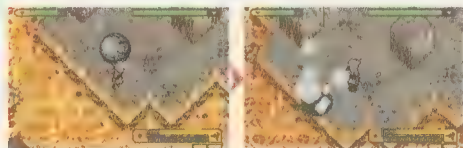
◀マップ31はかなり危険。マミーと火炎の混成攻撃がジャンゴを待つ。

▶マップ30は帰路に利用する。太陽結界があるので、棺桶を一時的に置く。

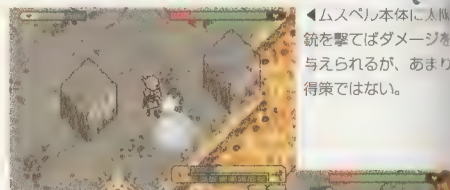


回転するムスベルを閉め込めて溶岩に落とせ!

火吹山の守護者であるムスベル。頑強そうな外見どおり、非常にタフなボスだ。直接ムスベル本体に攻撃しても、なかなかまとったダメージを与えられない。そこで、ムスベルの攻撃の1つである転がりを逆にとろう。ムスベルが丸まって攻撃してくる転がりは、急停止できない。大岩床の端で転がりを待ち、接近してきたムスベルを避けて背後から撃つと溶岩に落とせるのだ。しかもダメージはムスベルの全耐久値の1/5程度と非常に効率がいい。ただし、ムスベルは溶岩に落ちた後ジャンプで復帰するが、直前にジャンゴのいた場所に落ちてくるため、うっかりしていると踏まれてダメージを受けてしまう。最後まで気を抜かないように。



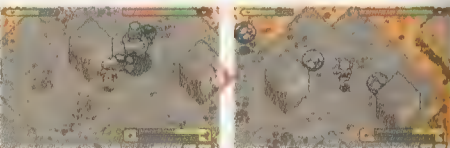
▲ムスベルの転がりを大岩床の端で待ち、直前で避けてバランスを崩したムスベルを背後から撃つ。溶岩に落とせば大ダメージだ!



◀ムスベル本体に太陽銃を撃てばダメージを与えられるが、あまり得策ではない。



▶岩石落としは広範囲に岩石を落とす攻撃。ジャンゴが常に動いていれば当たりにくい。



▲アイアンボールはムスベルが複数のゴーレムに分身し、転がってくる攻撃。溶岩に落とすことはできないので、一定時間逃げよう。

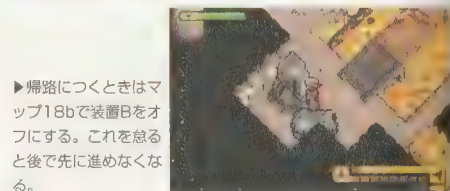
情報を手に入れる前に溶岩流制動装置Bをオフにしよう!

ムスベルを倒したら、マップ19に行ってアイテム入手しよう。次にマップ18bで溶岩流制動装置Bをオフにし、溶岩を下降させる。そして棺桶を引きずってマップ27a→26a→28へと移動する。マップ28の部屋は棺桶を重量スイッチに乗せないで先に進めないで注意しよう。後は道なりにマップ30→26a→1→9→11→1と進む。

パイルドライバー戦はムスベルの火炎弾が強力。同じ場所に留まっていると確実にくらうので、常に動きながらジェネレーターを撃ち続けるといい。万が一火炎弾をくらってジャンゴに引火してしまったら、+ボタンをガチャガチャと動かして素早く鎮火させること。ジェネレーターが引火したら、フロストのレンズを装備した太陽銃で撃つか、一定時間経過すれば元に戻る。



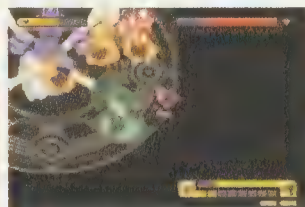
◀マップ19はムスベルを倒した後に行ける。アイテムの宝庫なので忘れずに寄ろう。



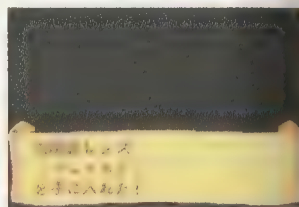
▶帰路につくときはマップ18bで装置Bをオフにする。これを怠ると後で先に進めなくなる。



▲棺桶を引きずるときはバナナを使いたい。帰るまでの時間を大幅に短縮できる。



▲パイルドライバー戦は火炎弾に注意。接触するとジャンゴが炎上してしまう。



▲クリア後はフレームのレンズを入手できる。永久凍土などで大活躍する。

Immortal map 16

永久凍土

多数のバズルが待ち受ける難関。フレームのレンズがあれば戦いは楽になる。

入手太陽銃パーツ：フロスト(クリア後)

—

オススメ太陽ゲージ量

がまんの実×2、太陽の実×3、呪いのカボチャ×1、
赤リンゴ×3(一周目)、ナイトメア×5(二周目)
太陽の実×3、赤リンゴ×3、炎の実×5
太陽の実×2、青リンゴ×3
太陽の実×3、青リンゴ×3

赤リンゴ×3

赤リンゴ×2

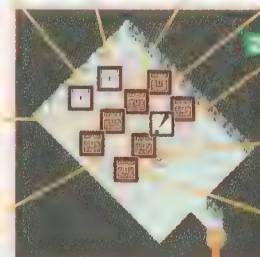
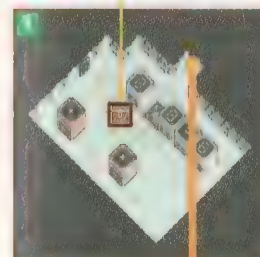
赤リンゴ×1

青リンゴ×3

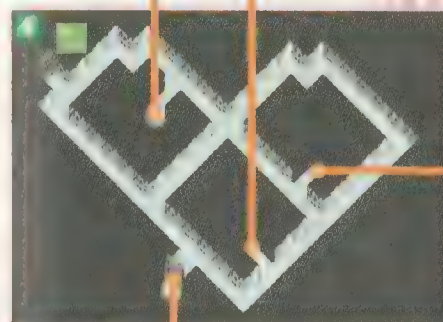
くさった実×15

なし

※(START)はマップ12から



バナナ×5(バズルクリア後)

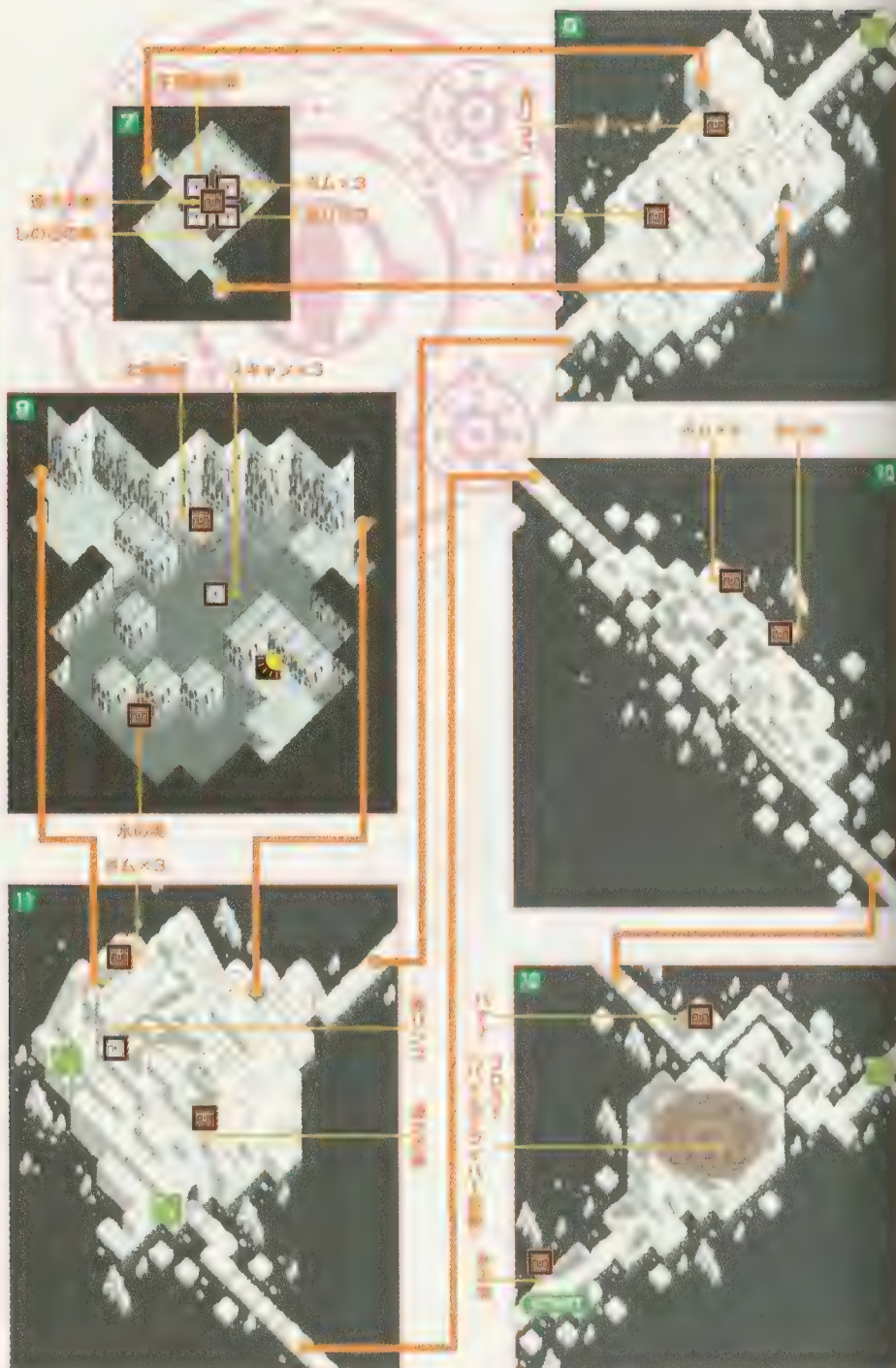


赤リンゴ×3(バズルクリア後)

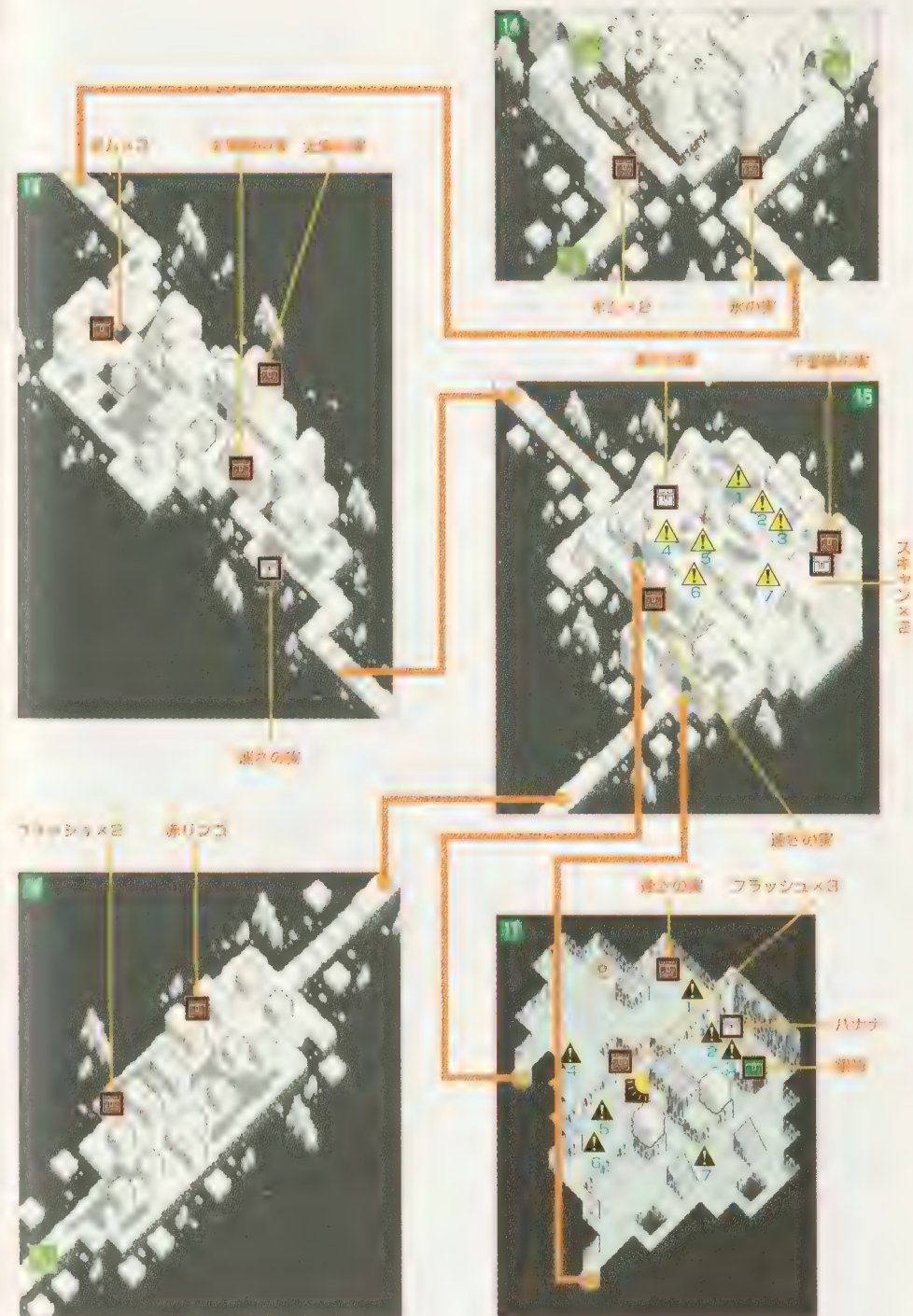


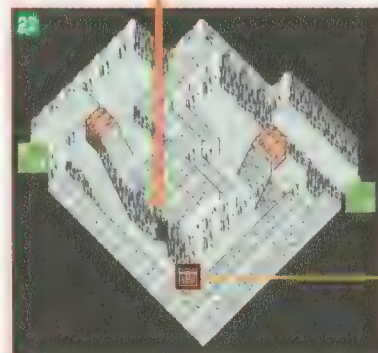
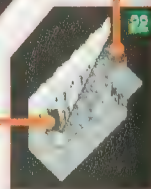
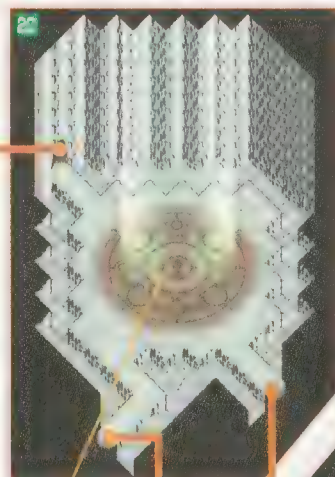
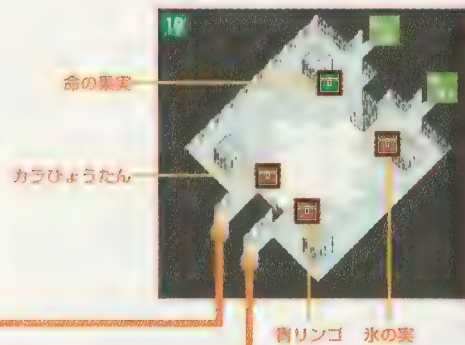
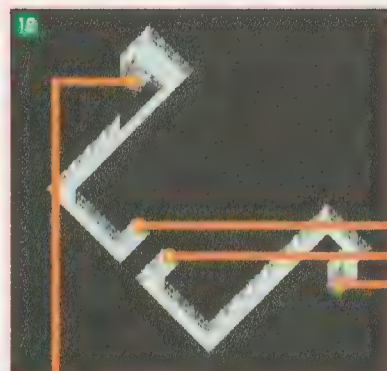
数式を完成させよう

マップ1、3、6に算術パズルがある。それぞれ、数字や記号のブロックを移動させて数式を正しく完成させるとアイテムが入手できたり、格子戸が開いて先に進めるようになる。3つのうち2つはまず問題はないだろう。ちょっと難しいのがマップ3だ。ここで少々ヒントを。= (イコール) というのは、左右の解が同じときに使われるもの。つまり、左右が同じ数字であっても数式は成立するのだ。なお、3つの数式の正しい解は、P.082の欄外に掲載している。



マップ1の答え……2×3=6。マップ3の答え……16=16。マップ6の答え……1+1=2



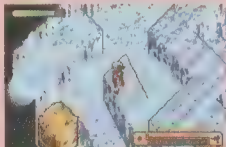


フラッシュEX3

！ 通行ルートは2通り

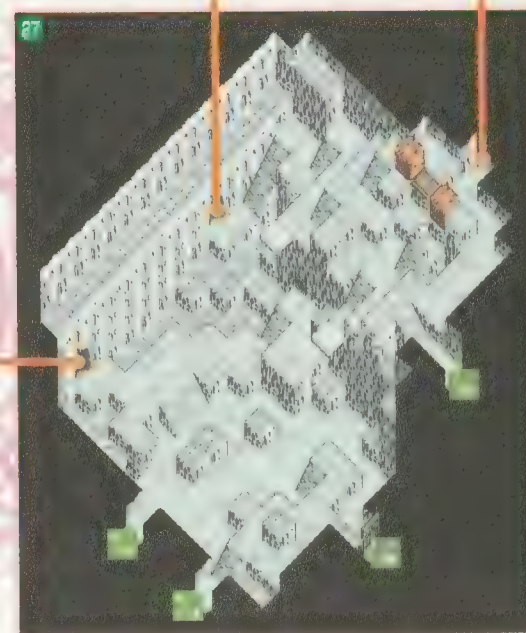
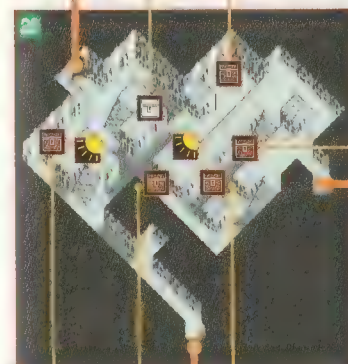
このダンジョンでは、氷河を北から抜けるか西から抜けるかの2通りの進行ルートがある。行きと帰りは別のルートを回らなくてはならないので、理論的にはどちらから進んでも損得はない。

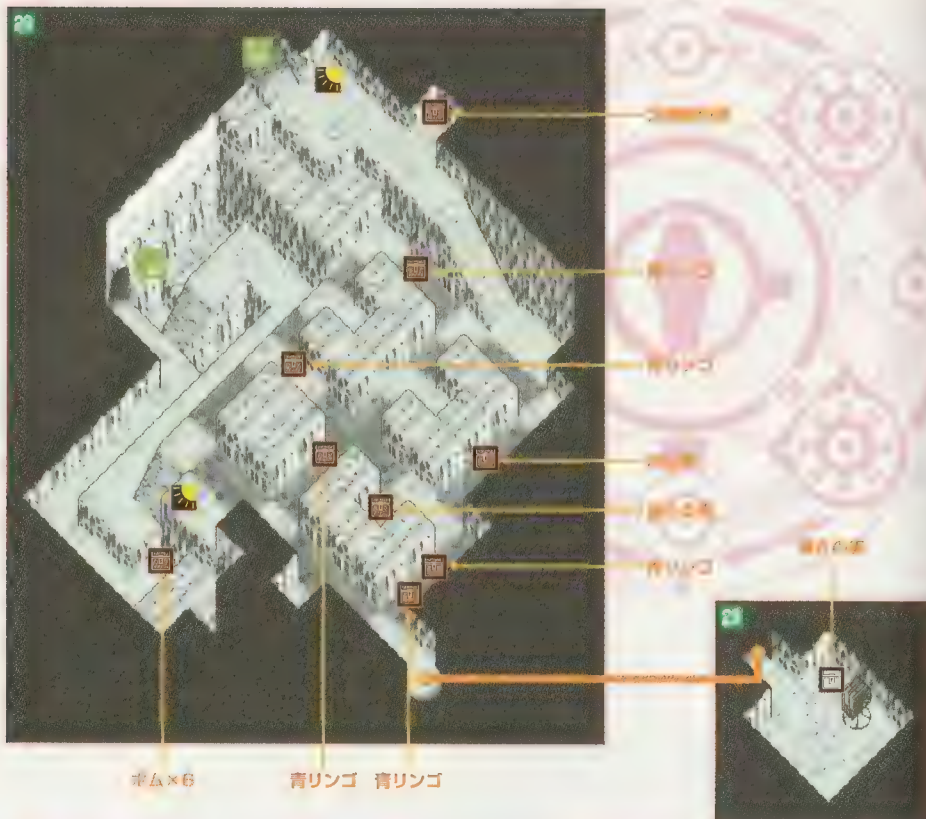
ただし、火吹山をクリアする前にこのダンジョンに
来てしまった場合は、北のルートを探ったほうが若干
楽だ。フレイムのレンズがないとパイルドライバーを
起動するためにスタート地点まで戻らなくてはならな
いのだが、北のルートから帰ろうとすると棺桶を引き
ずってマップ15の落し穴のエリアを抜けなくてはな



火吹山→永久凍土の順で
プレイの方がメリットは
大きいので、まずは火吹
山をクリアしてきた方が
いい。

▲木箱の配置の都合上、帰りは来たときとは違う道をたどる。





!! ツルツルすべる床に気を付けて進もう

このダンジョンには、至るところにすべり床（氷の床）がある。この床の上では壁などにぶつかると、踏み込んだときと同じ方向にしか進めない。また、斜めに壁にぶつかったときは、その壁に沿うようにして移動方向が変化するのだ。これを覚えておかないと、いつまでたっても目的の場所に移動することができない。

ただしすべり床の上を移動中も、ジャンゴの向いている方向だけは自由に変更できる。すべり床を移動中に敵

と戦うことになった場合は、向きを合わせてしっかり反撃していこう。また、宝箱の上をすり抜ける際にタイミングよくAボタンを押せば、中身を入手できる。



◀すべり床を移動中に宝箱を取るのは、タイミングが意外に難しい。あわてずに宝箱の真上へAボタンだ。



▲マップ28の北東の位置。ルートは自由だが、ひとまずここまで来よう。

▲すべり床の前で+ボタンを上に入れて、まっすぐ乗る。

▲これで抜けられる。道なりに斜めにすべり床に乗る必要性はない。

バースト攻撃後のスキが狙い目だ!

ガルムに対しては氷ブロックをぶつけてダメージを与えていく。氷ブロックはガルムのアイスプレスに当たると壊れてしまうので、横や後ろから狙っていこう。

ガルムは、アイスプレスと体当たり攻撃を仕掛けてくる。アイスプレスはガルムの前方90度くらいの角度が攻撃範囲になるので、横や後ろに回りこむように移動していれば避けられる。姿を消しての体当たりが少々やっかいだが、画面をよく見ればガルムのいるところは吹雪がとぎれているので判別できる。

しばらく戦っているとガルムが吹雪を起こす。このバースト攻撃は、前半はジャンゴを遠ざける効果、後半はジャンゴを近づける効果がある。吹雪の間は流れに身を任せ、



▲アイスプレスは意外に攻撃範囲が狭い。ある程度距離をとって見れば、左右に回りこむだけで楽に避けられる。

引き寄せられたら氷ブロックの陰に隠れよう。これでガルムのバースト攻撃を避けられ、無防備になっているところに盾として利用した氷ブロックをぶつけてやろう。こうすると、普通に氷ブロックをぶつけたときより大きなダメージを与えることができるのだ。



▲吹雪に引き寄せられたら、氷ブロックの陰でバースト攻撃をやりすごそう。その後、その氷ブロックをぶつけるのだ。

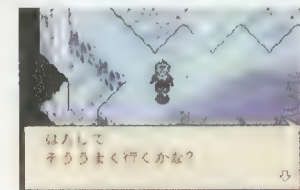
フレイムのレンズで吹き抜けを復活させる

帰りのルートにはそれほど面倒な仕掛けもなく、マップ27→19→18→21→20という順で帰ってこれる。だが、マップ20まで戻ると、吹雪により吹き抜けの天井（マップ19の中央）が凍らされてしまい、太陽光を受けられなくなる。この凍った天井はフレイムのレンズで溶かすことが可能だ。先に火火山をクリアしている場合はひとまず来た道に戻り、吹き抜けの氷を溶かそう。これで、バイルドライバー戦が行える。こちらはジェネレーターが2基なので、守りやすい戦いになる。

フレイムのレンズがない場合は、棺桶を引きずってスタート地点まで戻らなくてはならない。この場合、最初に北のルートから来た場合はマップ23→14→8→11→10→12、西のルートから来た場合はマップ23→14→13→15→16→12という順に戻る。棺桶を引きずっていると、マッ

プ15の落とし穴に簡単に落ちてしまうので、バナナを使っておくと安心だ。スタート地点まで戻ると、そこでバイルドライバー戦となる。こちらのジェネレーターは4基だ。

ガルムは棺桶からアイスプレスを放ってくる。ボス戦のときとは異なり、こちらは360度に攻撃が届くので注意が必要だ。ただ、誘導速度が遅いので、ジェネレーターの外側を回るように移動すれば当たる心配はない。



◀バイルドライバーを出したときのサバタの意味深な言葉。これが現実になるとは…。



▲フレイムのレンズさえあれば、氷を溶かせる。先に火火山をクリアしておこう。

▲バナナを使えば棺桶を引いていても移動速度が落ちない。これなら落とし穴も大丈夫。

▲バイルドライバー戦ではジェネレーターの外周を回りながら戦おう。

の
残された塔

見えない宝箱が非常に多いダンジョン。難易度は低いがお断りしないように。

入手太陽銃パーツ：クルセイダー

オススメ太陽ゲージ量

太陽の実×1

赤リング×3

赤リング×2

赤リング×1

太陽の実×3

太陽の実×2

太陽の実×1

太陽の実×0

太陽の実×0

太陽の実×0

太陽の実×0

太陽の実×0

太陽の実×0

太陽の実×0

太陽の実×0

太陽の実×0

太陽の実×0

太陽の実×0

太陽の実×0

チェンジ×9

チェンジ×5

チェンジ×3

チェンジ×2

チェンジ×1

チェンジ×0

チェンジ×0

チェンジ×0

チェンジ×0

チェンジ×0

チェンジ×0

チェンジ×0

チェンジ×0

チェンジ×0

チェンジ×0

チェンジ×0

チェンジ×0

チェンジ×0

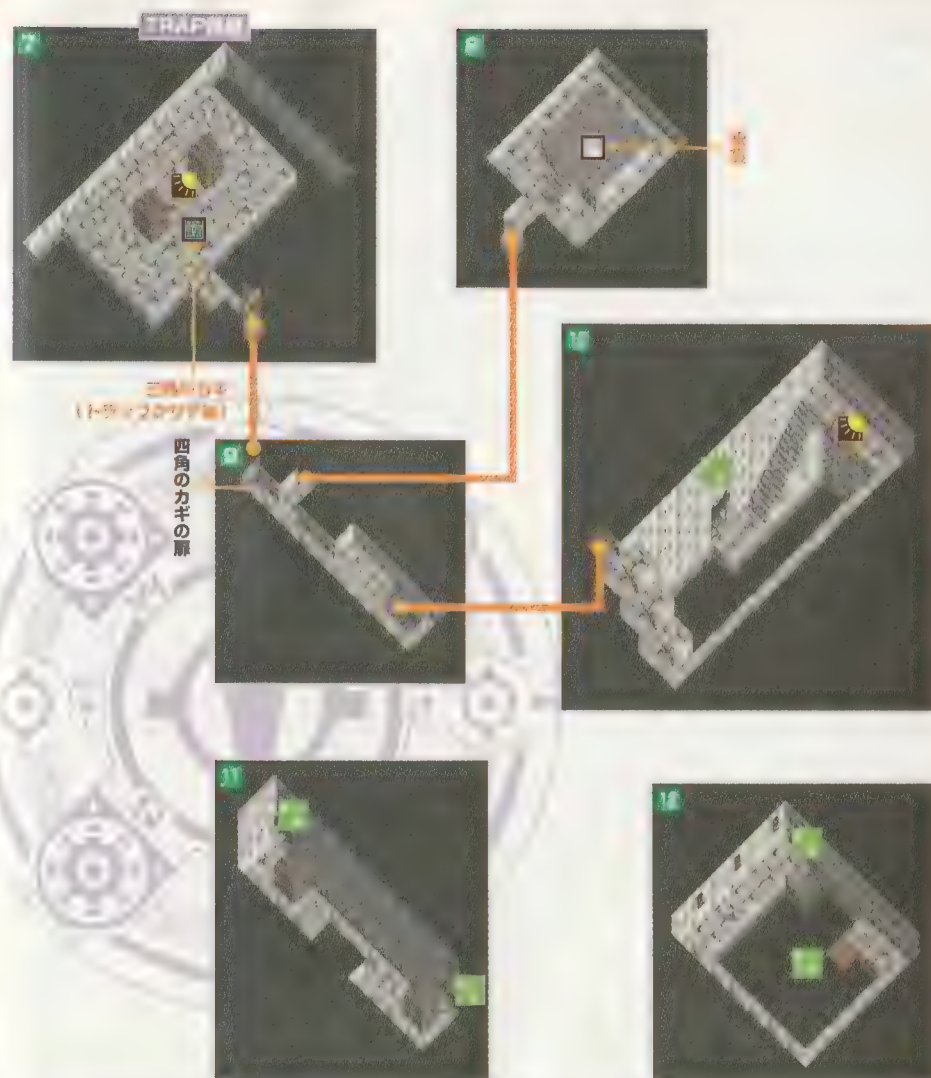
チェンジ×0

チェンジ×0

チェンジ×0

チェンジ×0

チェンジ×0

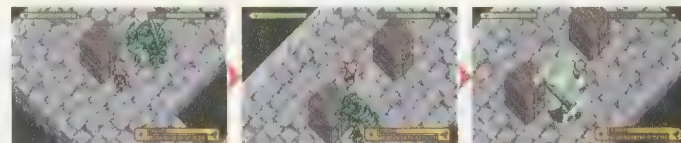


TRAP

アーマーが剣を叩きつけたときがチャンス!

トラップのクリア条件はアーマーを倒すこと。アーマーの弱点は背中なので、回り込んで背後から攻撃しよう。正面から攻撃すると、剣のリーチに圧倒されてしまう。ここに出現するブロンズアーマーはヘビィショットが弱点なので、太陽銃フレームはランスがお勧めだ。マップ3以降で悩まされてきた鉄球召喚（ジャンゴの頭上に鉄球

を落とす）は実はコイツの仕業。これは常に移動さえしていれば当たらない。



▲アーマーに対しては常に回り込んで背後を狙う。背後から攻撃すれば安全なうえ、与えるダメージも大きい。アーマーが剣を地面に叩きつけた後はスキがあるのでチャンス。速さの実を使うのも手だ。

迷いの森

敵が出現しない特殊なダンジョン。正しく進んでひめぐりを手に入れよう。

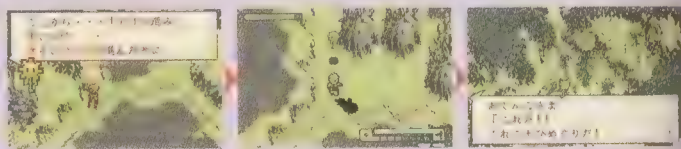
入手太陽銃パーツ：なし	---	オススメ太陽ゲージ量							
ゴブリンの宝珠	赤リンゴ×5	赤リンゴ×1							
	赤リンゴ×4	青リンゴ×3							
	赤リンゴ×3	青リンゴ×2							
	赤リンゴ×2	青リンゴ×1							
赤リンゴ×10									
赤リンゴ×6									



! ジャンゴの影の方向で、方向を判断しよう

マップ自体が異次元的なつながりをしていて、適当に進むだけではずっと同じ場所を回ることになる。例えば正午にちょうど真北を向いている。

おてんこさまの指示どおりの方角に正確に進めば、目的地であるマップ6に行けるので、ジャンゴが落とす影で方角を判断しよう。ジャンゴの影は時間ごとの太陽の位置によって向きが変わ



▲方角は部屋ごとに変化するが、マップ2またはマップ5から、午前中なら北へ1回→東へ4回→北へ2回、午後なら北へ1回→西へ4回→北へ2回移動すればいい。迷ったら南に行けば出られる。

マップ3 (P.090) の答え……「南→西→南→北→南→南→北→南→東→北→南→南」と進めば最短で格子戸を開けられる

忘れられた墓

不気味さが漂う寂れた墓地。ゴーレムが陣取る危険なダンジョンだ。

入手太陽銃パーツ：ソードマン	---	オススメ太陽ゲージ量							
ゴブリンの宝珠	スキャン×2	太陽の実×2							
	スキャン×1	太陽の実×1							
ボム×9	速さの実×3	赤リンゴ×2							
スキャン×3	速さの実×1	赤リンゴ×1							



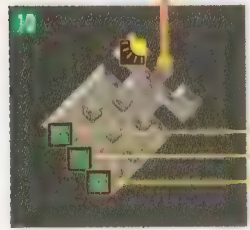
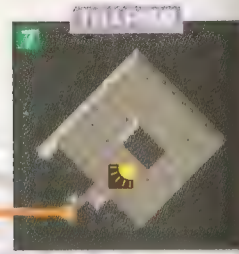
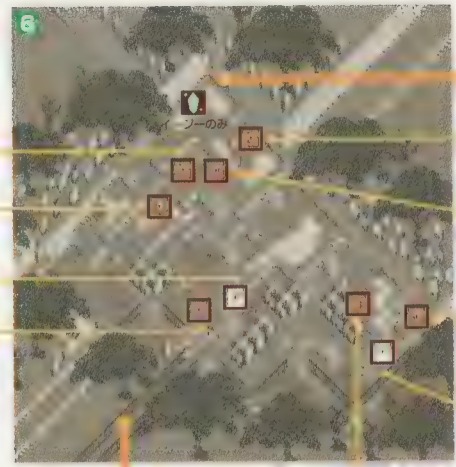
! 強力な敵に注意しよう

このダンジョンに昼間出現するのはストーンゴーレム。ゴーレムの最上位に位置する敵だ。しつこく、しかも頑丈なので苦戦は免れない。ヘビーショット系のフレームが弱点なので、ランスを使うと戦いやすいが、複数に囲まれるとかなり危険。時には逃げることも必要だ。

▲夜間にも出現するボクLv3。

素早く倒さないと危険だ。

大洞の奥
ハナナ
赤い実
赤リンゴ



ブルーアーマーにはフレイムだ!

このダンジョンのトラップ部屋に出現するのはブルーアーマーで、弱点は炎属性の攻撃だ。フレイムのレンズを太陽銃にセットすれば、攻撃力の面でかなり有利になる。太陽銃フレイムはランスでOK。ブルーアーマーは盾を持っているので、正面から攻撃するより背後から攻撃した方が効率がいい。また、速さの実を使えば、背後にまわるのがかなり楽になるので、数に余裕があるならどんどん使っていこう。

正面から攻撃する場合は、盾を破壊してブルーアーマーを丸裸にしよう。剣による攻撃の範囲が広いので攻撃後はすぐに離れるように。



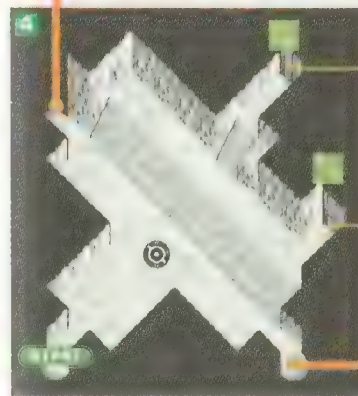
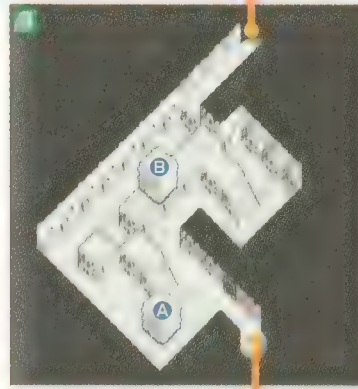
▲グレネードボムでガンガン攻撃するのが有効。反撃を受けずに倒せるのだ。

Undead map 21

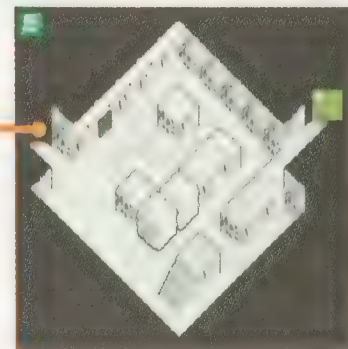
氷の渓谷

氷結した空間で満たされたダンジョン。氷ブロックを上手く動かそう。

入手太陽銃パーツ：トルネード	オスス太陽ゲージ量
速さの実×4	赤いキノコ×4
炎の実×4	赤いキノコ×3
氷の実×4	赤いキノコ×2
しのびの実×4	赤いキノコ×1
金のリンゴ×3	
バナナ×6	

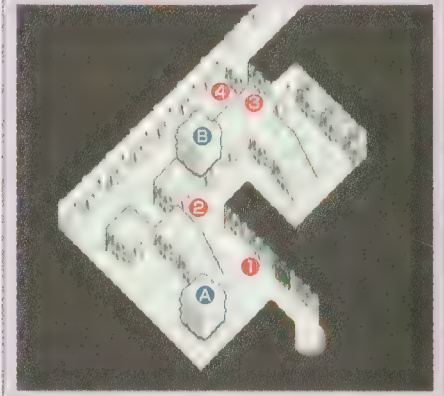


三角のカギの扉
四角のカギの扉

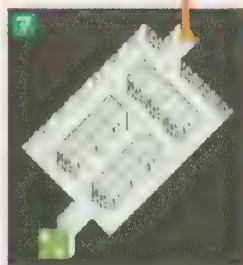
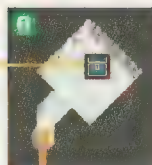


! 命題の氷ブロック

マップ3では氷ブロックの特性を利用した少々難しいパズルを強いられる。最短手順はAを①へ→Aを②へ→Bを③へ→Aをクラウドかフレイムのレンズを装備して破壊→Bを④へ。これでOKだ。



三角の力キ



！ 出口を氷ブロックで埋めよう

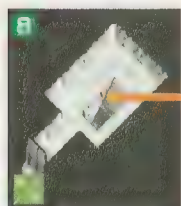
マップ11も氷ブロックを押して通路を確保しなければならない。ちょっとした手順の前後でクリアできなくなるので、連続写真を参考にクリアしよう。▲Aを先に動かすのがコツだ。



▲Aを西の方向に押し、壁につける。 ▲Bを上から、BをAの南側に落とす。 ▲Aを破壊(クラウドかフレームのレンズが必須)。



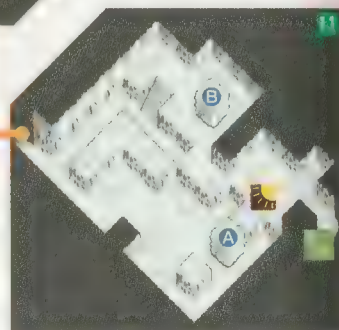
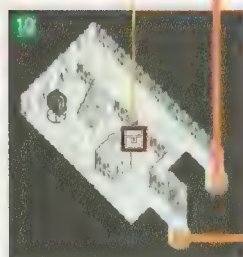
▲Bを南側に押し、でっぱりにつける。 ▲Bを東に押し、壁につける。 ▲Bを北のくぼみに押す。これで次の部屋に行ける。



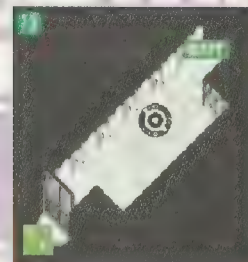
水の罠

水の罠

しのひの罠



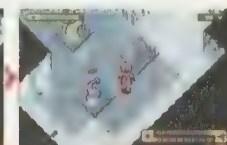
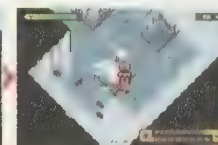
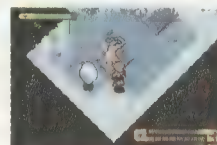
ソフクリア



マミーとクラーケンの滑感攻撃は先にマミーを倒せ！

このトラップ部屋のクリア条件は敵を全滅させること。マミーLv3とクラーケンのコンビだ。マミーは火に弱いので、フレームのレンズが非常に有効。まず、マミーを燃やしてからクラーケンを倒すといい。クラーケンはソード系のフレームが有効なので、装備を変更しよう。

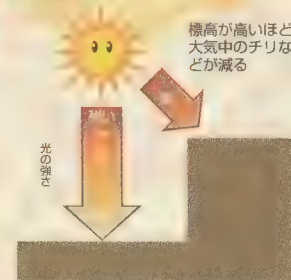
ので、ヒット&アウェイ戦法が得策だ。接近しすぎるとつかまえてしまう。



▲クラーケンは氷上を滑りながらソードでダメージを与えたい。近づきすぎると触手につかまってしまふ。ダメージを与える→滑って敵の攻撃範囲外へ→再び滑って接近を繰り返そう。

太陽光による太陽光の遅いは？

太陽光というのは大気中のさまざまな成分によって、地表に届くまでに散乱して弱まってしまう。それなら、高いところでプレイすれば、地上よりも太陽光をいっぱい得られるんじゃないか？ 答えは「YES」。標高が高い場所にいれば、それだけ太陽との距離が縮まるため、大気による影響が少なくて済むからである。旅行などで標高の高い高原地帯や山頂へ行く機会があったら、ボクタイを持って行って試してみよう。



太陽ゲージが2以上と全体マップから消える不思議なダンジョンだ。

入手太陽銃パーツ：ジャベリン、ナイトメア		オススメ太陽ゲージ		
チェンジ×1	RANK B-	スキャン×4		
ボム×3	RANK C+	スキャン×3		
フラッシュ×3	RANK B+	スキャン×2		
チェンジ×2	RANK B	スキャン×1		



四角のカギの扉 三角のカギの扉



特別な仕掛けが多いダンジョン 隠されるな!

マップ2の部屋には命の果実があるが、普段は隠れている。ヒントパネルを見ればわかるが、ここで特定のコマンドを入力することで宝箱が出現するのだ。

マップ11では、2つの岩ブロックを移動させて重量スイッチに乗せると格子戸が開く。右図のように岩ブロックを移動させよう。これで四角のカギを入手できる。

なお、奈落ではカーモスイベントが発生する危険性がある。カーミラの呪いで太陽銃がチャージ不能になり、太陽都市に行けなくなるというもので、一週間が経過するか、朝露イベント(P.153参照)を見るまで継続する。発生条件は、太陽都市クリア前、かつ日没後から日の出までの時間帯にマップ6の宝箱を取る



▲マップ2でコマンドを入力すれば宝箱が出現する!



Immortal map 23

太陽都市

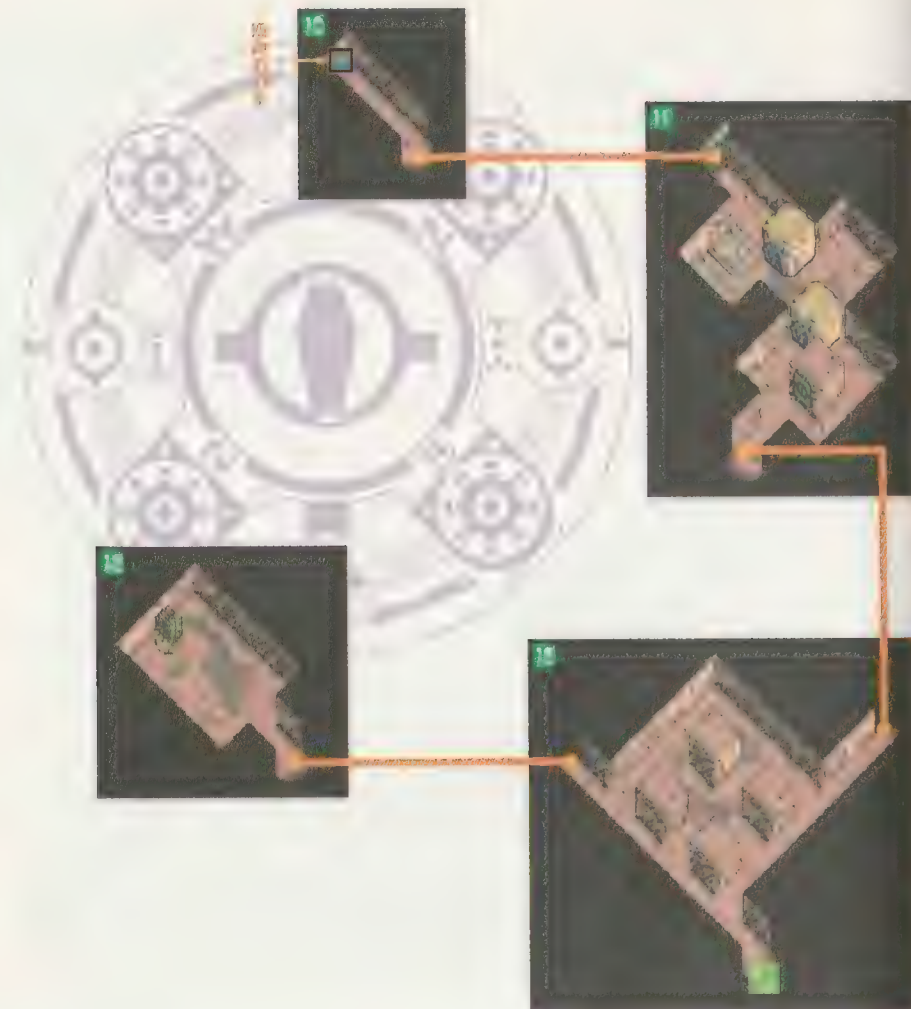
天空に浮かぶ城塞都市。難所のオンパレードとなる高難易度のダンジョンだ。

入手太陽銃パーツ：アース、クォード | オススメ太陽ゲージ量

速さの実×2、金のリング×3、復活の果実×1、太陽の実（1週目）、ナイトメア×5（2週目以降）	赤リング×3
太陽の実×3、金のリング×3、倍速ニンジン×3	RANK B 赤リング×2
太陽の実×3、がまんの実×5	RANK B- 赤リング×1
太陽の実×3、赤リング×10	RANK C+ 青リング×3
	RANK C くらった実×30
	RANK C- -



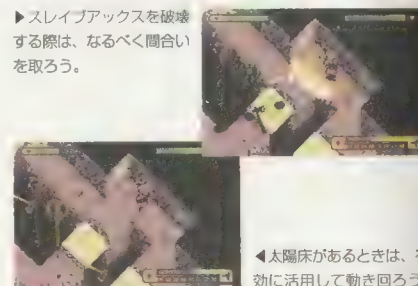
※マップ4で吹く太陽風は、太陽ゲージが多いほど強くなる。太陽センサーを隠してプレイするとよい。



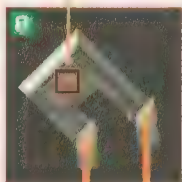
スプレッド攻撃を使ってスレイブアックスを破壊しろ!

このダンジョンのトラップ部屋に出現するのはアックス。部屋の地形が入り組んでいて、かつ幅がブロック1マス分と非常に狭いところでの戦いを強いられる。しかも、ただでさえ足場が狭いのに、太陽床がない状態ではますます行動範囲が狭まってしまう。攻撃範囲の広いスレイブアックス（アックスが召喚する斧）が非常にやっかいなので、スプレッド攻撃で先にスレイブアックスをすべて破壊する。弱点の回転スプレッド系のフレームでアックス本体にダメージを与えていこう。アックスが振り下ろされ、動きを止めたときに安全に攻撃を仕掛けるチャンスだ。

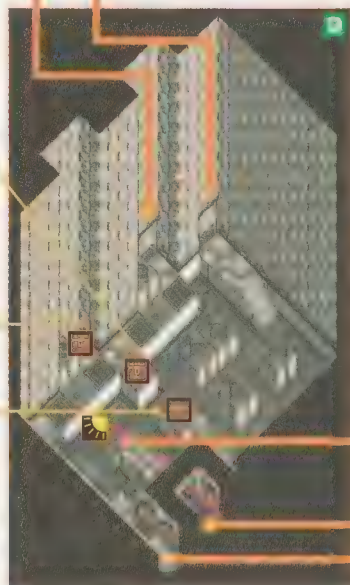
▶スレイブアックスを破壊する際は、なるべく間合いを取ろう。



◀太陽床があるときは、有効に活用して動き回ろう。

赤いキノコ
(持っているがしる)

赤いキノコ

ボム
赤いキノコ

赤いキノコに当たるとこの効果



スキヤン

昇降機スイッチ

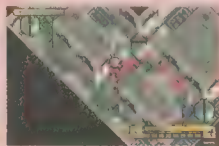
赤いキノコ

赤いキノコを使って抜け穴を通り抜けよう

このダンジョンにはジャンゴがそのままではどうしても先に進めない所が存在する。それは抜け穴のあるマップだ。抜け穴は赤いキノコを使い、体を小さくしないと通り抜けできない。小さくなっている間(15秒)は攻撃不可で、受けるダメージが2倍になる。ただし、敵には見つかりにくくなるの



▲抜け穴を通るには、赤いキノコを使って小さくなればよい。



▲太陽ミラーの反射方向は2方向ある。この向きは右に反射。



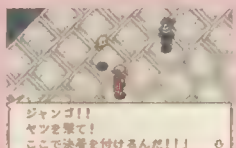
▲この向きだと左に反射。対角線の向きで判断できる。

サバタには勝てない

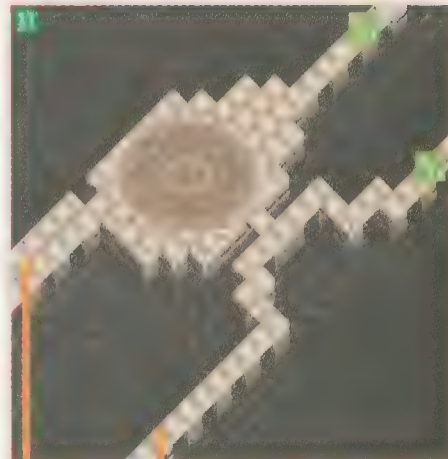
マップ11に行くと、サバタとの強制戦闘が発生する。サバタはこの時点では無敵なので、いくら攻撃しても勝つことはできない。この局面では逃げるに徹すること。サバタはショットを3連射してくるので、不用意に接近しないように。

マップ13では抜け穴の先でアイテムを入手できる。グレネードの弾を補給できるので、忘れずに取りに行こう。

特にスキヤンは見えない宝箱や落とし穴探し、ボムはボス戦で大いに役立つため、いくら持っていたとしても困ることはない。



また、2周目以降は出現 ▲サバタ戦は戦い方によって終盤するアイテムが変化する。の展開に微妙な変化をもたらす。



しる



スキヤン

ボム

赤いキノコ



！トラップが潜む、移動床から落ちないように

マップ17にはトラップ部屋がある。敵を全滅させないと格子戸が開かないので、一度入ったら戦って次の部屋へのルートを確認するしかない。ここに出現するコカトリスは、石化光線を放つ強敵。石化光線をくらうとジャンゴは石になってしまうので、コカトリスの正面に長く立つのは危険だ。ト

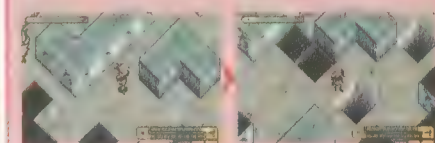
ルネードやソードマンのフレームで対抗すると比較的戦いやすい。弱点はクラウドのレンズだ。



▲マップ15では移動床に乗って移動しなければならない。当然、床から落ちるとゲームオーバーになるので、常に足場には注意を払おう。マップ17では必ずアースを入手しておくこと。

！太陽の落とし穴に注意

マップ19では貴重な太陽銃バッテリー、コードを入手できる。タンクがトータルで4本になる優れたパーツだ。ただし、マップ19の東には大量の落とし穴があるので、マップをよく見て回避しよう。

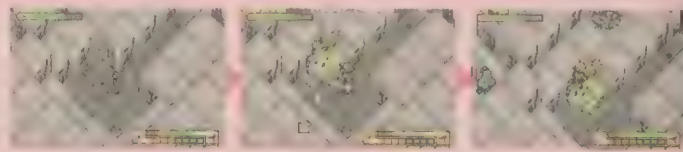


▲落とし穴の数が多いが、常に移動していれば……。 ▲とりあえず落ちない。下手に止まると落ちてしまう。



アースのレンズで陣物を元気にさせ道を開く

マップ25に存在する太陽の根は、このダンジョンで入手できるアースのレンズを装備した太陽銃で撃てばみるうちに元気になる、足場になる。これを利用すれば新たなルートを作り出せるのだ。アースのレンズはソルのレンズと同様に、太陽プラントでのアイテム栽培スピードの促進もできる



▲しおれた太陽の根。太陽銃にアースのレンズを装備して撃てよう。すると太陽の根が回復し、新たな足場になる。ダンジョンの行き来がかなりスムーズになるのだ。

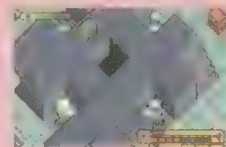
優れたレンズ。うまく使ってアイテムを増やしておけば、少しだけ冒険が楽になる。

マップ18の答え…… $6 \times 2 \div 4 = 3$

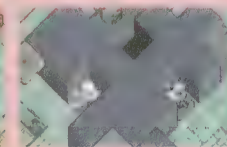


4つのコカトリス像に石化光線を当てよう

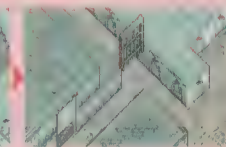
ここから先はマップ29の4つのメスのコカトリス像に、オスのコカトリス像が放つ石化光線を当て、新たなルートを作るのが最大の目的になる。一番最初に行うのは、⑤のコカトリス像が放つ石化光線を①のコカトリス像に当てること。石化光線の行く手を障害物が邪魔しているため、これを排除する必要がある。成功すれば、他のオスのコカトリス像の元へ行ける。



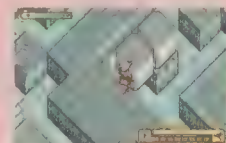
▲この4つのコカトリス像に石化光線を当てるのが大仕事だ。



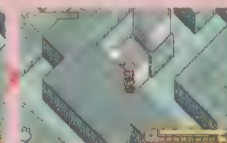
▲メスのコカトリス像にオスのコカトリス像の石化光線を当てると、扉が開く。残り3つのコカトリス像にも石化光線を当てられる。



▲このコカトリス像の石化光線を⑥に当てるには、このブロックを2つとも下に落とせばいい。石化光線に当たりやすいので、1つブロックを落としたりいったん逃げて、再びブロックを落とそう。



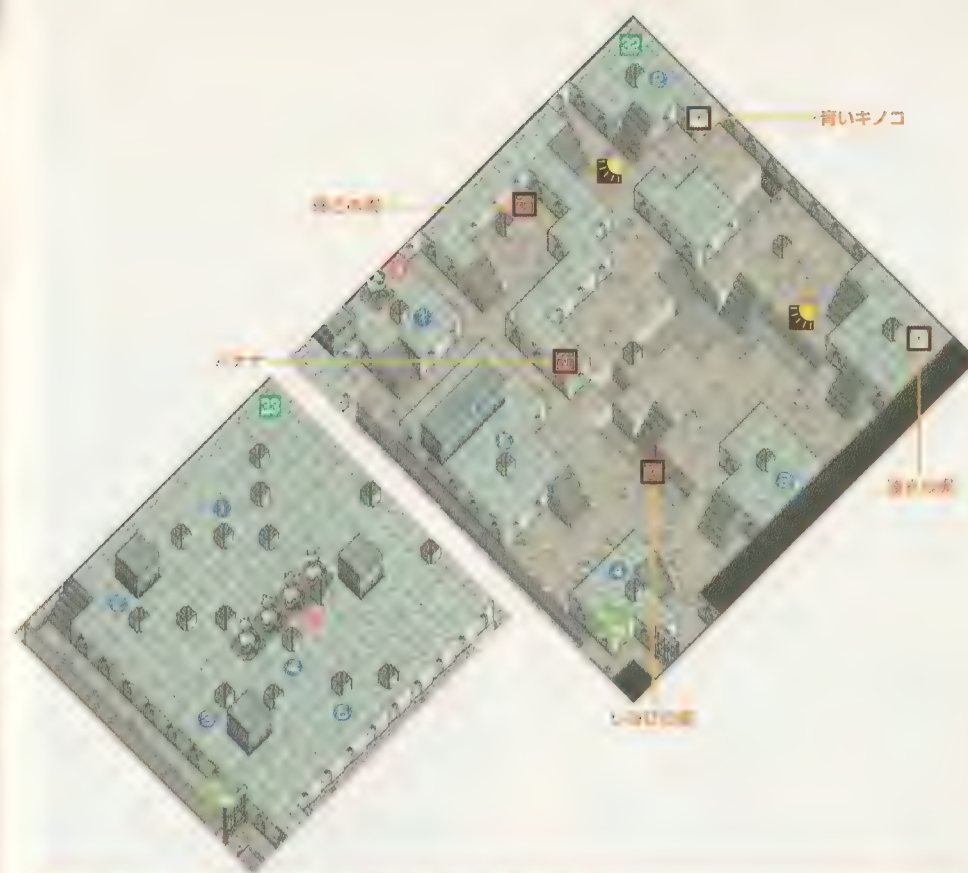
▲このコカトリス像の石化光線を⑥に当てるには、このブロックを2つとも下に落とせばいい。石化光線に当たりやすいので、1つブロックを落としたりいったん逃げて、再びブロックを落とそう。



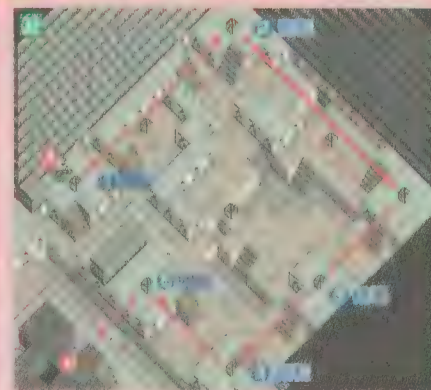
▲このコカトリス像の石化光線を⑥に当てるには、このブロックを2つとも下に落とせばいい。石化光線に当たりやすいので、1つブロックを落としたりいったん逃げて、再びブロックを落とそう。



▲このコカトリス像の石化光線を⑥に当てるには、このブロックを2つとも下に落とせばいい。石化光線に当たりやすいので、1つブロックを落としたりいったん逃げて、再びブロックを落とそう。



！太陽ミラーの回石と破壊の順番

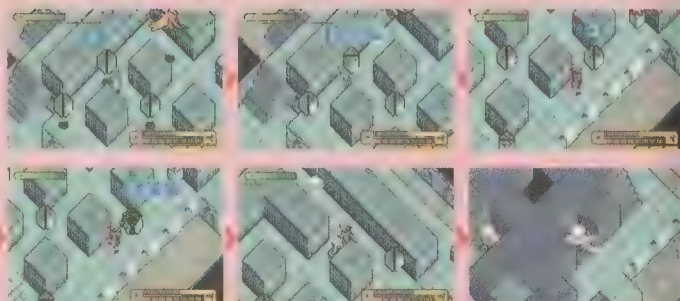


▲1の地点から2の地点まで石化光線を飛ばす。かなり長距離を移動するので、正確に太陽ミラーを処理しよう。最短手順は①の太陽ミラーを回転→②の太陽ミラーを回転→③の太陽ミラーを破壊→④の太陽ミラーを回転→⑤の太陽ミラーを回転。

▲オスのコカトリス像が4つあるが、②以外はすべてダミー。①の地点から②の地点まで石化光線を誘導しよう。最短手順は①の太陽ミラーを回転→②の太陽ミラーを回転→③の太陽ミラーを破壊→④の太陽ミラーを回転→⑤の太陽ミラーを破壊。

！太陽ミラーを処理して、石化光線の軌道を修正

⑤のコカトリス像から放たれる石化光線を①の地点まで誘導する。①の地点の西側にはメスのコカトリス像があるため。マップ30に2体いるコカトリスは勝手に太陽ミラーの方向を変えるので、残しておくとしても邪魔な相手。石化光線を撃たれる前に倒しておこう。



▲⑤の地点にある太陽ミラーをAボタンで回転し、⑥の地点の太陽ミラーを破壊する。これでOKだが、コカトリスが太陽ミラーを回転させることもある。彼らの動向には常に注意しよう。



日本で一番日照時間が長い場所

日本で一番長く日光を浴びながら「ボクタイ」をプレイできる場所がある。それが、山梨県は茅ヶ岳の裾野に広がる、太陽と自然に恵まれた明野村だ。

明野村は昭和56年7月に「日照時間日本一」という証明がなされた土地。全国でも日照時間が比較的多い甲府（ちなみに、沖縄は降雨量が多いため日照時間は意外と少ない）の年間総日照時間2221.1に対し、明野村は2624.6時間を記録している（共に1999年のデータ）。

日差しは量も那覇あたりと比べて大差なく、ここまで「ボクタイ」というゲームにピッタリな土地はそうそうないだろう。

茅ヶ岳のハイキングコースや、1000本を超す桜が目にも鮮やかな千本桜公園など、観光名所としても抜群の明野村。「ボクタイ」をセットしたGBAを片手に観光がてら訪れてみてはいかがだろうか？

太陽ミラーでカーミラの攻撃を強くんた！

太陽都市の深層でジャンゴを待ちかまえるカーミラ。スピードは遅いが、ダメージの大きい石化光線を放ってくる強敵だ。太陽銃ではカーミラに微々たるダメージしか与えられないのも苦戦する要因。石化光線は太陽ミラーで跳ね返せるので、うまくミラーを回転させ、石化光線をカーミラ自身に当てていこう。その際に意識したいのが、カーミラの弱点が尻尾であるということ。尻尾に石化光線を当てることができれば、かなりのダメージを与えることができる。カーミラに石化光線を当てると尻尾による叩きつけ攻撃を2回繰り出してくるので、影を見て回避しよう。2回目の突きの後は尻尾の動きが止まるので、太陽銃でダメージを与えられる。

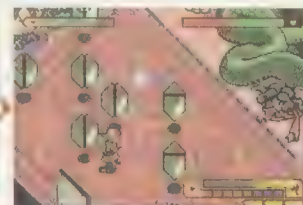


◀カーミラの本体や尻尾に直接攻撃してもダメージはわずか。石化光線の跳ね返しを狙う。

▶時折折つ死せる風（石化光線の種類）は、軌道をよく見れば避けることが可能。



▲カーミラが石化光線を出てきたら、位置を見て対応する太陽ミラーを回転させる。



▲石化光線の軌道を素早く予想しよう。2手、3手先を読みカーミラへ跳ね返すのだ。

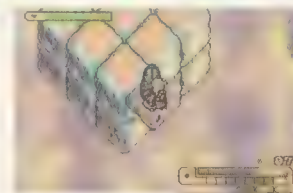


▲首尾長く弱点の尻尾に当てることができれば、カーミラに大ダメージを与えられる。

カーミラが棺桶に隠れたらセンサーを隠せ！

帰りのルートはマップ36→28→29→24→25→26→20→19→23→22→15→17→11の順。問題はマップ15の移動床で、乗っている最中に棺桶が暴れ出すと、確実に転落してゲームオーバーになってしまう。太陽銃でマヒさせたり、フラッシュで気絶させるといいだろう。

バイルドライバー戦は少々特殊で、一定以上のダメージをカーミラに与えると彼女は棺桶に隠れてしまう。この間は一切の攻撃が通用しないので、太陽センサーを隠し、太陽ゲージをゼロにしよう。その状態で待てば、油断したカーミラは棺桶のフタを開く。すかさず太陽センサーを再稼働して、カーミラを浄化しよう。



◀帰還中の難所は移動床の地点。油断するとあっという間に奈落の底へまっ逆さだ。

▶バイルドライバー戦での誘導石化光線は、カーミラの周りを回るようにして回避しよう。



▲太陽バイルを浴びたカーミラは棺桶にその身を隠す。太陽センサーを隠して待つと……



▲カーミラは棺桶のフタを開く。すかさずセンサーを解放し、太陽バイルを当てよう。



▲棺桶に画面の端へ逃げられると、バイルドライバー戦はやり直しになる。

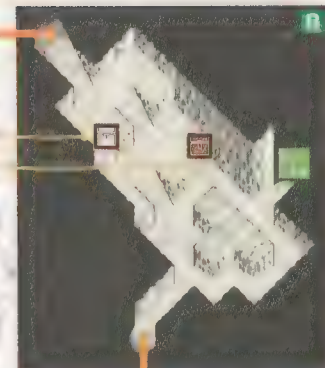
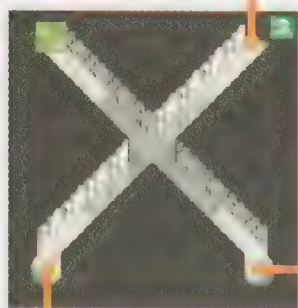
マップ構成自体は単純だが、すべり床のおかげで移動に一苦労させられる。

入手太陽銃パーツ：ソードマスター

オススメ太陽ゲージ

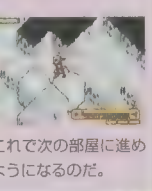
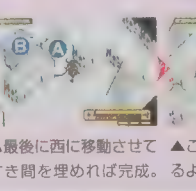
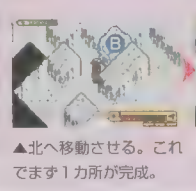
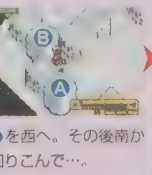
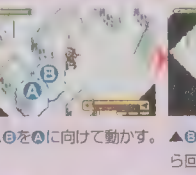
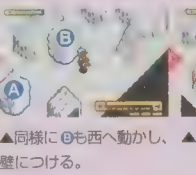
オススメ太陽ゲージ

RANK A	速さの実×5	RANK B-	太陽の実×2
RANK A-	バナナ×5	RANK C+	赤リンゴ×3
RANK B+	しのびの実×5	RANK C	赤リンゴ×2
RANK B	太陽の実×3	RANK C-	赤リンゴ×1



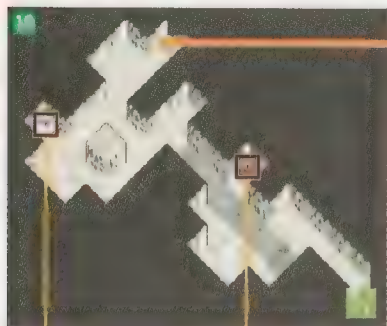
氷ブロックモビルとして使うのがポイントだ

マップ12では、2つの氷ブロックを使ってマップ北側の通路を補完し、通り抜けできるようにする必要がある。手順は右の連続写真のとおりだ。まずAを西に動かしたあと、BをAで止め、そのまま西に持っていこう。あとはすき間を埋めればOKだ。



氷ブロックの通路が先

マップ14では、まずAの氷ブロックを東→北→西の順に押す。その後、Bを東に押して下の段に落とし、Aを受け止めるための壁にしよう。続いてAを北に押し、Bにくっつける。これでCのための通路が完成する。この状態でCを東に押し、東側の壁にくっついた状態にすればあとは簡単だ。Cを北に押して通路のすき間を1つ埋め、AかBを溶かして残った方をCと同様に北に押せば、残るすき間も埋められる。これでマップ15へと続く通路ができてあがるのだ。



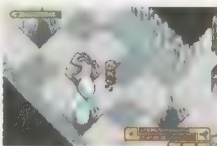
金のリンゴ

氷の美



すべり床にはなるべく乗らずに戦うんだ

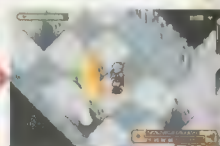
すべり床と普通の床が交互に配置された足場がくせもの。ただし、普通の床の対角線上をまっすぐ縦、横に移動すればすべり床に足をとられずに済む。なお、クラーケンにつかまれろと大ダメージにつながるの穴には近づかないように。



▲例えばここ。床の対角線上を、横に移動しながら戦う。まずは左に歩いて敵の出現を誘おう。



▲敵が攻撃してきたら、まっすぐ右に移動しながら回避。その後、再びまっすぐ左に進んで…



▲スプレッド攻撃でまとめてダメージを与える。この繰り返しで簡単にクリアできるのだ。

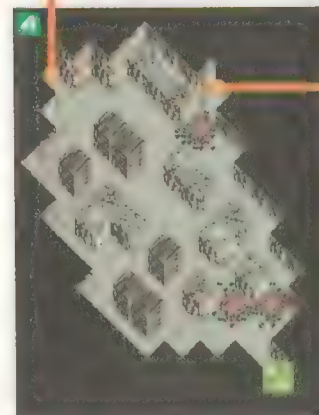
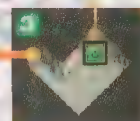
Undead map 25

火竜の狩場

さまざまな炎の仕掛けが待つ。ライフを継続的に奪う引火に注意！

入手太陽銃パーツ：ジャグラー	---	オスメ太陽ゲージ量	
金のリンゴ×5	赤リンゴ×5	炎の実×3	
金のリンゴ×2	赤リンゴ×4	氷の実×3	
	炎の実×5	炎の実×1	
	氷の実×5	氷の実×1	

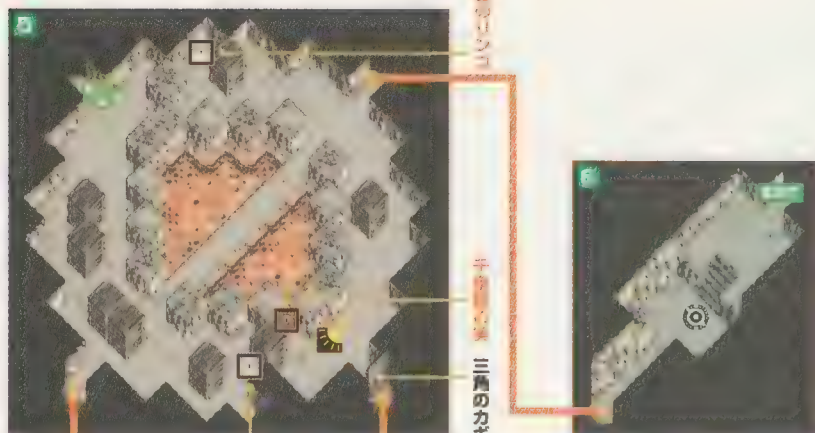
※STARTはマップ7から



炎の仕掛けに注意

その名の通り、このダンジョンには炎属性の仕掛けが多い。まずトラップ部屋などにある噴出火炎は、太陽ゲージ量が少ないほど噴出間隔が長くなる。この仕掛けのある部屋では太陽センサーを隠そう。また、溶岩床はフロストのレンズのスプレッドで消すことができる。▲炎属性の敵も多いので、ここではフロストのレンズが役立つ。





チェンソ

三角のカギの扉



ボク 金のリング



壁に射して



！ビートマニアと太陽ミラーを使う

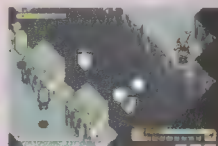
マップ2にある格子戸を開くためには、ボクを重量スイッチの上から移動させればよい。写真のような位置からビートマニアでショットを放ち、壁にぶつけて音を出そう。これでボクは重量スイッチの上からいなくなるので、ジャグラーが取れる。

マップ11の格子戸は、太陽スイッチにショットを当てれば開くことができる。写真の位置で待ち、太陽ミラーに向かって撃てばいい。太陽ミラーは移動しているので、タイミングをしっかりとろう。連射タイプのフレームを

使うと当てやすい。2回反射した弾が太陽スイッチに当たれば格子戸が開き、その先で銀貨を入手できる。



▲ここからビートマニアを使い、北西に向かって弾を撃つ。



▲ここから南に向かって撃つ。見回して位置を確認しよう。



ゴーレムを倒すには噴き出す炎を利用すれば楽だぞ

マップ10では、4カ所の噴出口からガンガン炎が噴き出してくる。太陽ゲージが多いと炎が噴き出す間隔が短いので、炎を避けながらゴーレムと戦うのは非常に困難。この場合は、近くにいるゴーレムをさっさと倒した後、噴出火炎で残りのゴーレムが破壊されるのを待った方が安全だ。わざとゴーレムに見えたり壁叩きを使うなどして、炎が噴出するタイミングに合わせてうまく誘導すると、より効率よくダメージを与えられる。

なお、このトラップ部屋では、ライフにはいつも以上に気を付けておこう。ゴーレムの転がり攻撃と炎を同時に受けてしまうと、想像以上の大ダメージを受けてしまうからだ。



◀ジャンゴの攻撃より、炎の方が断然大きなダメージを与えられるのだ。

城内に点在する太陽スイッチを起動させつつ先へと進もう！

入手太陽銃パーツ：グラディウス

オススメ太陽ゲージ量

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

☀

チェンジ×4	チェンジ×3	チェンジ×2	ボム×8	ボム×6	ボム×4	スキャン×6	スキャン×4
チェンジ×5	チェンジ×5						

太陽スイッチがカギだ

このダンジョンはマップが非常に入り組んでいて、どんなルートで進んでいいのかわかりづらい。まずはマップ9で太陽スイッチを点灯させよう。これで格子戸が開く。その後城の外壁を通過してマップ2へ。ここで太陽スイッチを点灯させると三角のカギが出る。三角のカギを使ってマップ5へ向かい、やはり太陽スイッチを点灯させる。これでマップ8の格子戸が開くので、そこからマップ6へ向かおう。ここで四角のカギを入手すればトラップ部屋に入れるようになる。

マップ6にある太陽スイッチは、4つ同時に点灯させることで宝箱が出現する。4つのスイッチの中央やや南よりに立ち、回転スプレッド系のフレームで弾を撃って、スイッチを点灯させよう。

三角のカギの扉



ボム×3

ボム×1



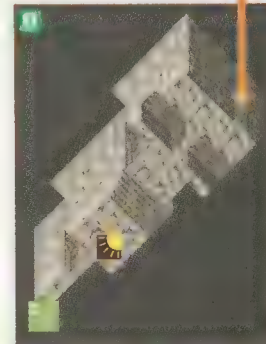
ボム×4



ボム×2 (一連発、手動でミソク)



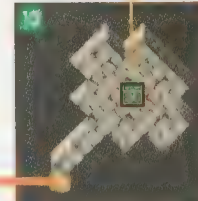
ボム×2



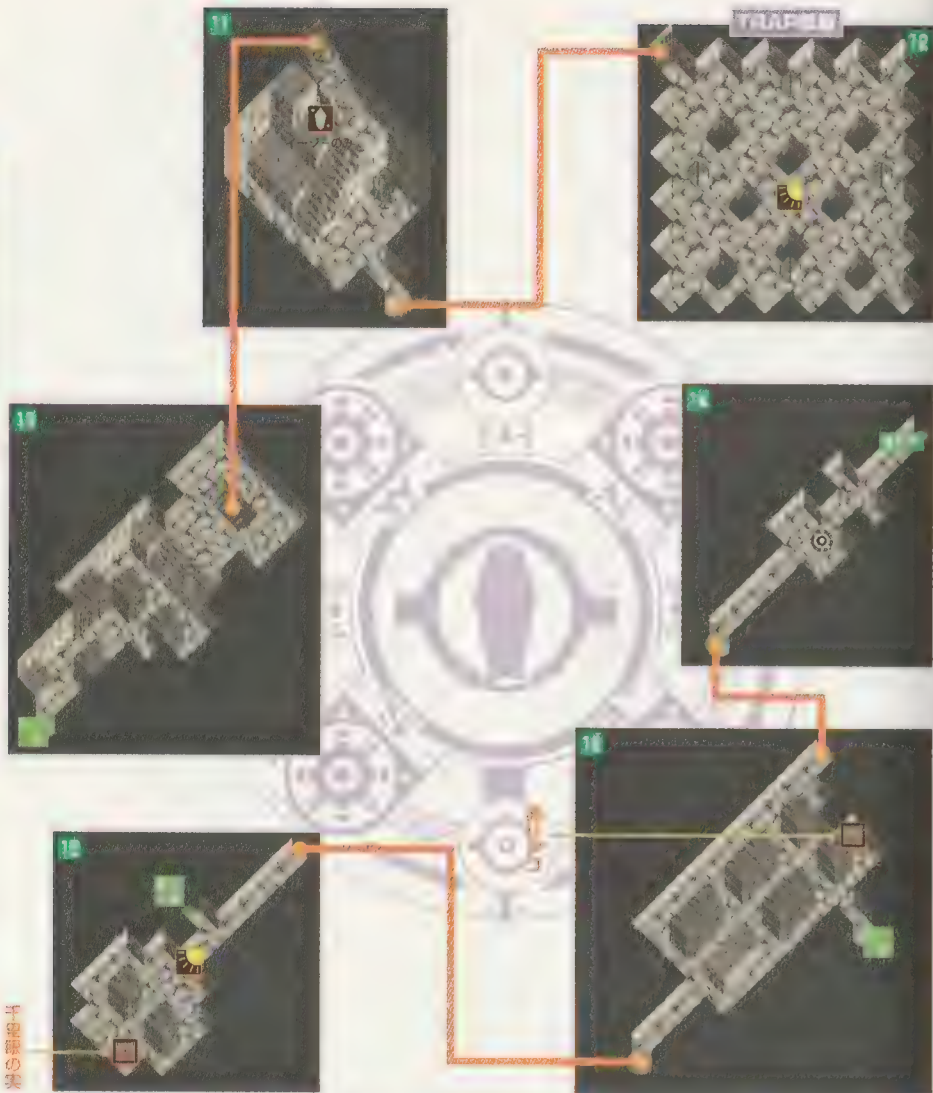
ボム×2



四角のカギの扉



グラディウス



千姫の宝

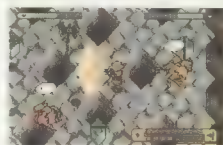
TRAP

邪魔な太陽ミラーは壊してしまおう

トラップ部屋に登場するのは、おなじみのアクセスに加えてコカトリスが2体。太陽ミラーがあるのでコカトリスの石化光線が利用できそうに思えるが、ミラーの配置の都合上、アクセスにはまず石化光線は当たらない。ミラーを残しておくと思外なところからコカトリスに攻撃されたりするので、さっさと壊してしまおう。

ここでは、背後から攻撃してまずコカトリスをマヒさせるといい。2体ともマヒさせておけば、落ち着いてアック

スと戦うことができる。コカトリスがマヒから覚めそうになったら、追い撃ちしてマヒ状態を維持しつつ、アクセスを倒してからコカトリスにとどめを刺そう。



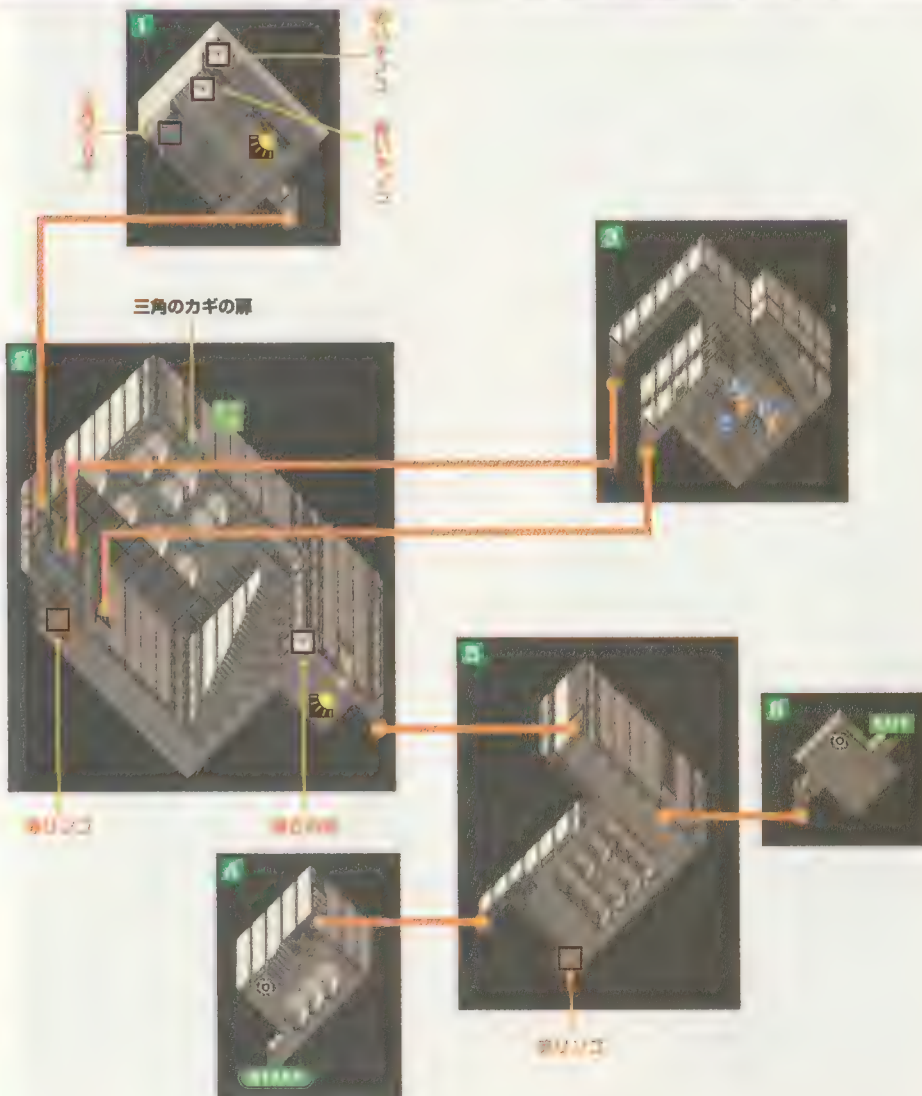
◀コカトリスをマヒさせてしまえば、相手はアクセスのみ。戦いは断然楽になる。

Undead map 27

闇の棲家

立体的で複雑なマップ構成を把握することから始めよう！

入手太陽銃パーツ：なし	オススメ太陽ゲージ量	
RANK S ライジングサン×1	赤リンゴ×5	バナナ×3
RANK A+ 太陽の実×5	RANK A- 太陽の実×3	青リンゴ×6
	赤リンゴ×3	しのびの実×3
	速さの実×3	赤いキノコ×1



三角のカギの扉

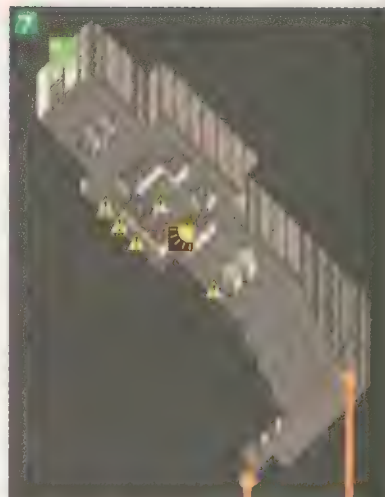
鏡の部屋

！木箱を3段に積み上げる

マップ3では、階段の上の通路を完成させるために木箱を2つ、縦に積み上げる必要がある。まずはAを西に動かし、その下のCを通路の1段目としよう。Bをその隣に移動させ、Aを北へ2回押すと通路の完成だ。



◀手順はこの連続写真のとおりに。失敗したら一度部屋を出てやり直そう。



四角のカギの扉



金の宝箱



速さの実
カブじょうたん

！奥の木箱をうまく使う

マップ10では、木箱に北にある段差までの通路を作らなくてはならない。まずはAを西に押し、すき間に落とし込もう。続いてBを北に押し、通路の1マス目を作る。その後Aを1マス北に移動させ、Cを押しながら西の段差に移動。今度はCを東に押していこう。あとはCを北側のBの先に落とし込めば完成だ。これで宝箱から四角のカギが入手できる。



Aを1マス北に移動させるのがポイントだ。



Cを1マス押しながら西に移動し、その後東へと戻ろう。

ダッシュ縦斬りをかわせ

このトラップ部屋で戦うことになるブラックアーマーにはダッシュ縦斬りという強力な攻撃があり、油断しているとライフが減らされてしまう。基本的に逃げて、落ちていてアーマーの動きを見よう。そして、ダッシュ縦斬りを空振りしたときや盾を構えたときなど、アーマーがスキを見せた際に背後から近寄り、攻撃を仕掛けていくといい。



ブラックアーマーのダッシュ縦斬りをかわしたら、攻撃のチャンスだ！

闇の総本山となる暗黒の城。4つの塔、そして闇の主がジャンゴを待ち受ける。

入手太陽銃パーツ：クラウド、クイント



オススメ太陽ゲージ

ライジングサン×3

復活の果実×3

RANK B

がまんの実×3

RANK B-

フラッシュ×3

復活の果実×1

RANK C+

金のリンゴ×5

いやしの果実×3

RANK C

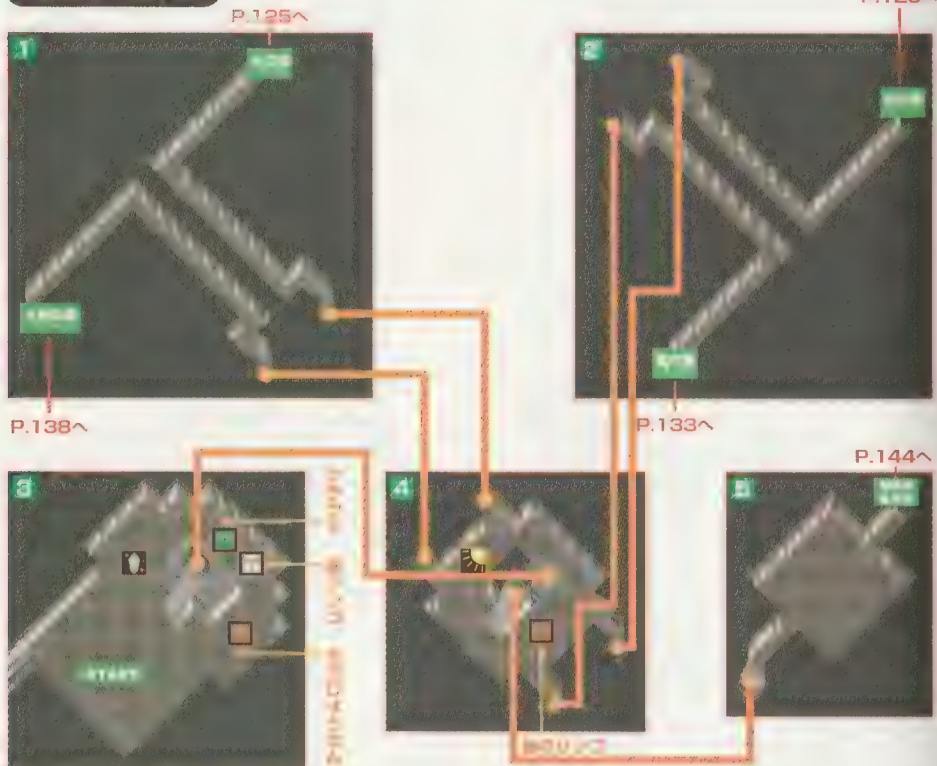
バナナ×10

呪いのカボチャ×2

RANK C-

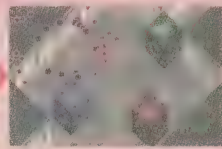
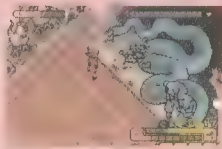
遠さの実×10

暗黒城・前半部



4つの封印は塔をクリアすることでほぐせる

マップ5にある4つの封印は、そのままでは絶対に通過することができない。暗黒城内部の火の塔、水の塔、風の塔、大地の塔をすべてクリアしないと封印が解除されないのだ。ちなみに、クリアした塔へは、地上の暗黒魔法陣から行ける。



▲塔をクリアする度に封印解除される。

暗黒城・火の塔



溶岩流動装置(A)

溶岩流を操作してルートを作り出せ

これまでのダンジョンの集大成といえる暗黒城。ヒントが極端に少ないので、今まで培ったテクニックをすべてぶつけるつもりで挑もう。

マップ1では溶岩流動装置(A)のオン/オフでCの階段へのルートを確保する。装置Aをオンにして溶岩の水位を上げ、②の地点に行き岩ブロックを落とし、再び装置Aをオフにして溶岩の水位を下げ、⑤から下を通過してCの階段へ。フロストのレンズで火炎弾を消火しながら、宝箱も回収しておこう。



▲フロストのレンズを装備しないと先には進めない。どんだん Spredd を撃って邪魔な火炎弾を鎮火しよう。

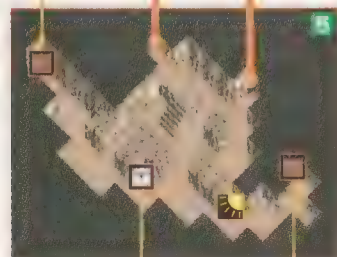


太陽スイッチ

太陽スイッチ



フラスコ+2



観望所

やせかまんの家

ス桐の家

スキャンホム

大黒の家

達さの家

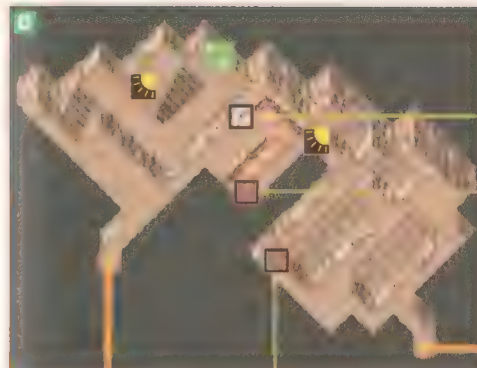
伝達ニンジン



おリンコ ホム+3

おリンコ

おリンコ



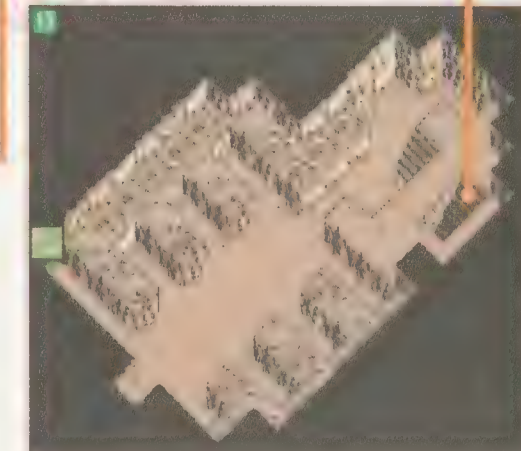
おリンコ



おリンコ



おリンコ

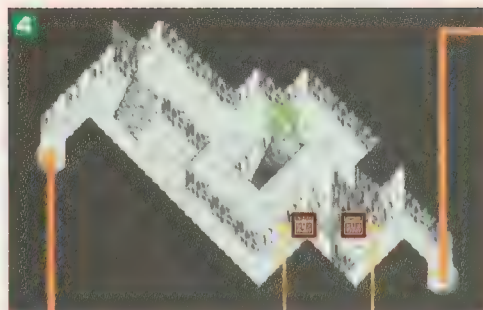


！ 移動距離の長さが特徴

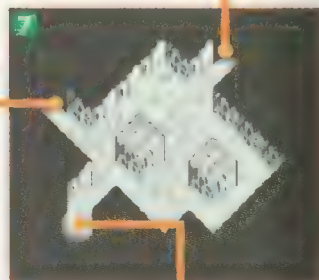
とにかく移動距離が長いのがこのエリアの特徴。敵もアイアンゴーレムを始め、強力な相手がそろい踏みなので、慎重に対処しよう。また、見えない宝箱が多いので、スキャンのグレネードを使うといい。マップ3にある太陽スイッチは二つとも床の上げ下げを行う。太陽銃で撃ち、ルートを確認しよう。マップ12、13では、太陽センサーを隠して噴出火炎の出るタイミングを遅らせるといい。マップ16も同様に隠すと非常に楽だ。



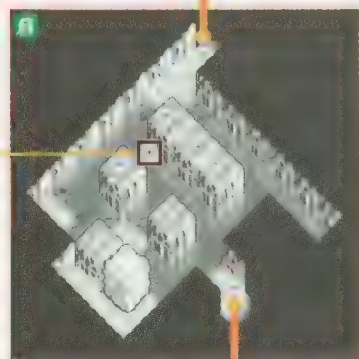
▲マップ16では太陽センサーが多いほど強風が吹き荒れる。▲ここは落ちたら即死。センサーを隠して進もう。



マップ4 スーパーボス



太陽の裏



赤リンコ かまんの裏

❗ 壁を叩いてボクを呼べ

マップ10と11は、2つで1セットと考えると攻略しやすい。まずはマップ11の南西にあるレバーを押そう。これでマップ10の南西にある格子戸が開き、先に進める。次に、北西の坂からマップ11に入ったら、道なりに進んで坂を降り、マップ10へ。坂を降りきったらそこで壁を叩き、東にいるボクを呼ぼう。その後重量スイッチの上に移動して、そこでも壁叩き。あとはまっすぐ北に向おう。ボクが重量スイッチに乗れば格子戸が開き、マップ11→13へと進めるのだ。

フラッシュ



赤リンコ
青いキノコ
重量スイッチ

赤リンコ

スイッチ



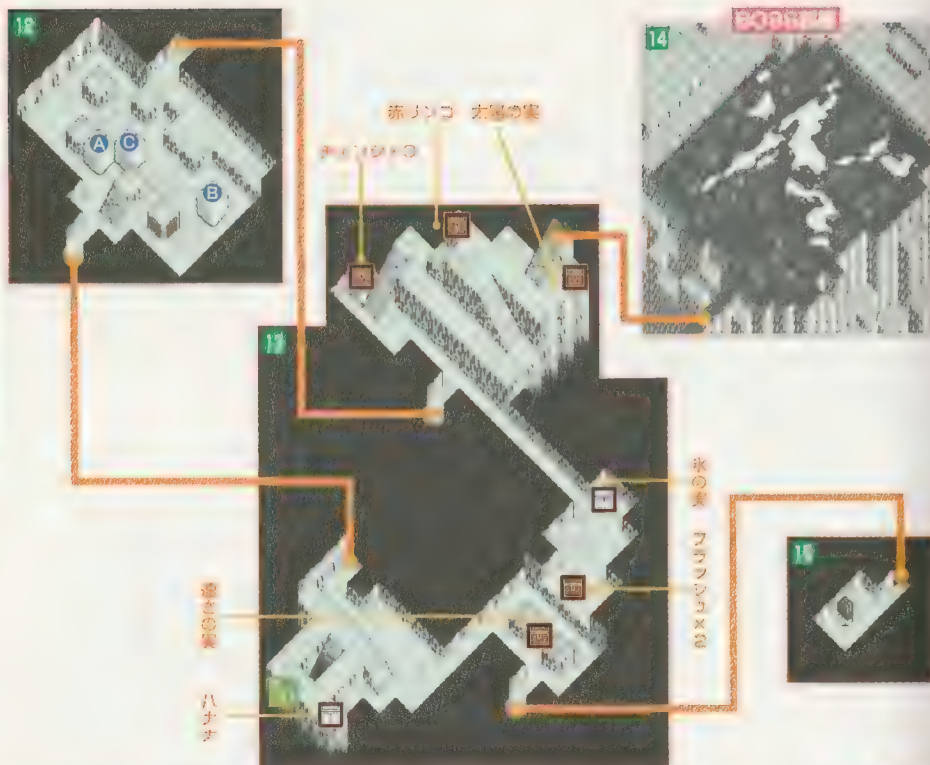
太陽の裏
赤リンコ
ボム

❗ 壁壁にして最大の難関の解き方はこれだ

水ブロックを移動させ、通路を作るパズル。その中でも最難関といえるのが水の塔のマップ12だ。解法は右のとおり。どうしても解けない場合、部屋の中にある敗者のスイッチを使用すると進むことができる。



▲まずAを北→東→南の順に動かす。続いてBを東へ移動させ、Aとくっつける。その後Bを西・南・東の順に移動させ、東からC、D、Eの順に一列に並べる。後はCを北、Dを西に動かせば通路が完成する。



氷槍による攻撃と防御に注意しろ！

氷のガーディアン・ガラムとの2度目の戦い。氷ブロックをぶつけてダメージを与えるという基本的な戦いは前回と同様だが、新たに加わった氷槍を使った攻撃と防御には注意が必要だ。氷槍による攻撃はまっすぐな軌道の飛び道具。ガラムに対して左右に動くとき簡単に回避できる。

特に問題となるのが氷槍による防御で、バースト攻撃後にガラムの周りを回るように氷槍を発生させ、飛ばした氷ブロックを破壊してしまうのだ。バースト攻撃を避けた後は、氷槍の動きをよく見て、すき間を狙って氷ブロックをぶつけてやるといい。

なお、バースト攻撃時に盾として利用できる氷ブロックの数が、前回戦ったときより減っているのに注意しよう。



▲バースト攻撃を避けたら敵の状態をよく見て、氷槍が行き過ぎてからガラムにブロックをぶつけよう。

▶アイスブレスをくらくらと移動力が落ちる。+ボタンをガチャガチャやって氷を振り落とそう。



◀グレネードのスカンを使えば、消えていたガラムが見えるようになるのだ！



▲ガラムが動きを止めた时要注意。氷槍が連続して飛んでくる前兆だ。槍の動きをよく見て、左右に避けよう。

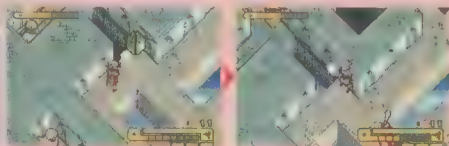
暗黒城・風の塔



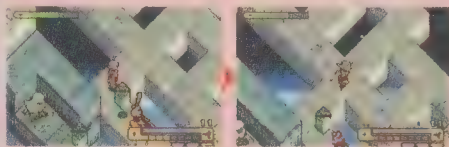


5つのコカトリスの像に石化光線を当てよう

マップ5では、A～Eの5つあるコカトリスの像すべてに、敵のコカトリスが吐く石化光線を当てることで次の部屋に続く格子戸を開くことができる。像に石化光線を当てる方法は以下のとおり。



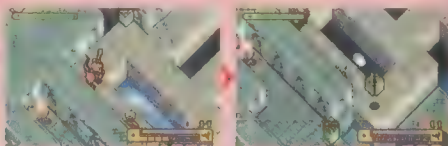
▲◎は手前の太陽ミラーを破壊し、ここで壁を叩いてコカトリスを呼び。



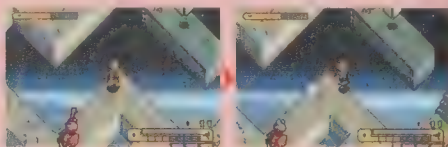
▲◎は壁を叩いて東側からコカトリスを呼び、石化光線を吐かせればOK。



▲◎は太陽ミラーを1回転かし、壁を叩いてコカトリスを呼んで石化光線を吐かせる。



▲◎はマップの西側からコカトリスを誘導し、石化光線を吐かせる。

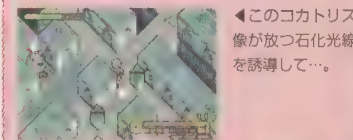


▲◎はここで太陽ミラーを1つ壊し、南側からコカトリスを誘導してこよう。

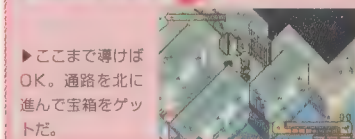


今度は石化光線を像から像へ回そう

マップ7では、コカトリス像が放つ石化光線をもう1つのコカトリス像まで導けば、しのびの実やライジングサンの入った宝箱の元へと通じる格子戸を開くことができる。この場合、3つ並んだ太陽ミラーのうち真ん中が邪魔になるので、壊してしまおう。あとはコの字を描くように石化光線を誘導してやればよい。これで格子戸が開く。



◀このコカトリス像が放つ石化光線を誘導して…



▶ここまで導けばOK。通路を北に進んで宝箱をゲットだ。

太陽スイッチを撃ちながら進もう

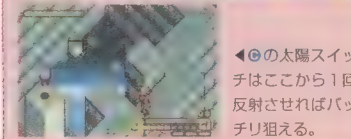
マップ8では、合計3回太陽スイッチを撃ち、3つの格子戸を開けて進んでいくことになる。それぞれの太陽スイッチの点灯方法は以下のとおりだ。なお、太陽スイッチを撃つときは、ダガーなど連射できるフレームに変えよう。



◀◎は、動く太陽ミラーのすき間を狙って作動させよう。

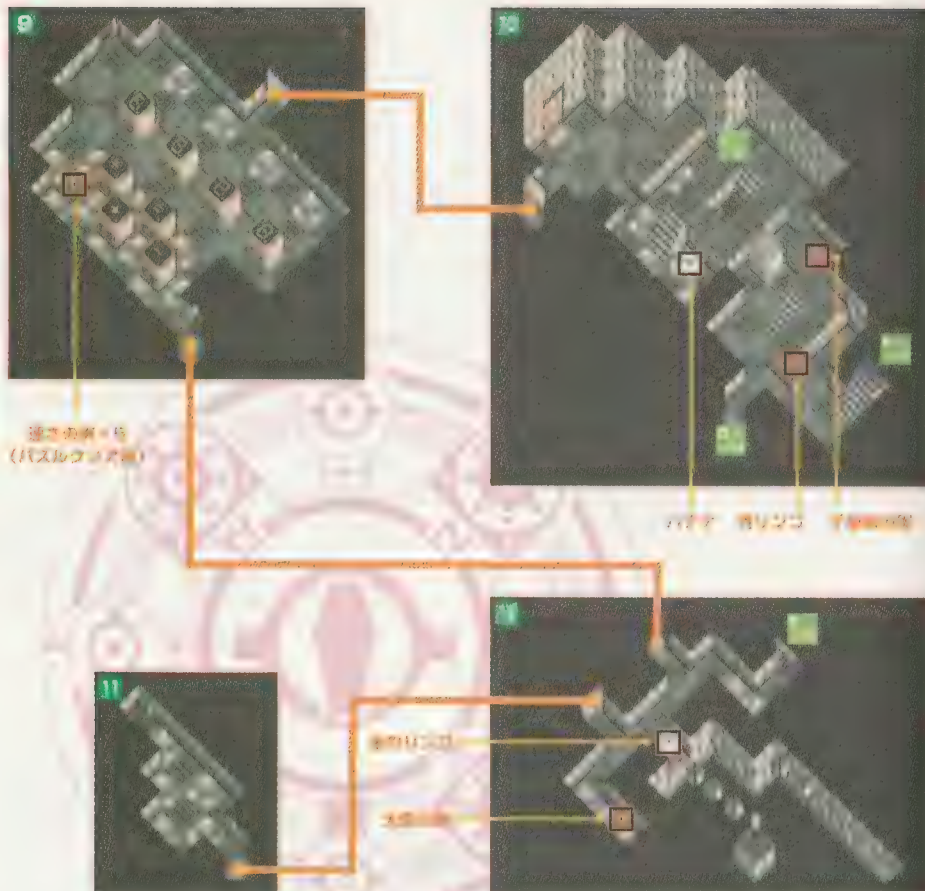


▶◎はこの位置から太陽ミラーでコの字に反射させて狙おう。



◀◎の太陽スイッチはここから1回反射させればバッチリ狙える。





！ 同じ方向から2回石化光線を撃たせよう

マップ13では、まずは壁叩きを使って、マップの西側からコカトリスを誘導して石化光線を撃たせよう。これをうまく太陽ミラーに当てて、北側のコカトリス像にぶつける。これが成功したら、今度は南側にある太陽ミラーを壊してしまおう。

これで前回と同様に西側から石化光線を撃たせれば、

▲まずは北側のコカトリス像に石化光線を当てることから始める。太陽ミラーの向きを調節して石化光線をうまく導こう。これが成功したら太陽ミラーを1つ壊し、同じ方法を繰り返せばOKだ。

もう1つのコカトリス像にまっすぐ当てることができる。これで格子戸が開き、先に進めるようになる。

！ 逆転の発想でのりきれ

マップ9の算術パズルは、クリアしないと格子戸が開かない。だが、6、5、2、8の4つの数字では、どうやっても正しい形に数式が組めないのだ。そこでヒント。+、÷、×、=という記号は逆さまから見ても同じ。そしてデジタル数字には、逆さまに見ても正しく数字に見えるものがある。例えば8は上下どちらから見ても8。意外にも2と5もそれぞれ、逆さまから見ても同じ数字になる。なら、6を逆から見てみると…？（算術パズルの解答はP.138の欄外にあり）

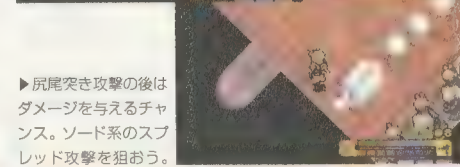
太陽ミラーをうまく使って石化光線を撃ち返せ！

カーミラに対しては、カーミラ自身が放つ石化光線がもっとも有効な攻撃となる。前回戦ったときと同様に、太陽ミラーの向きをうまく調整して、石化光線を撃ち返してやろう。ただし、攻撃力が段違いなので、太陽ミラーの向きを間違えて自分が石化光線を受けてしまわないように、前回以上に注意する必要がある。

また、カーミラの尻尾攻撃もパワーアップしている。カーミラが画面外に消えた後、前は尻尾叩きつけ→尻尾突きという連携だったのが、尻尾叩きつけ→尻尾振り→尻尾突きに変化しているのだ。攻撃力が高いので、尻尾叩きつけを避けた後も油断せず、離れて様子を見よう。



▲尻尾叩きつけの後に尻尾振り攻撃がくる。攻撃範囲が意外に広いので要注意。



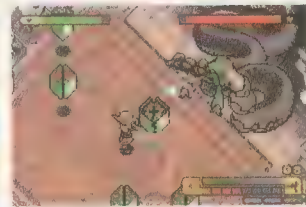
▶尻尾突き攻撃の後はダメージを与えるチャンス。ソード系のスプレッド攻撃を狙おう。



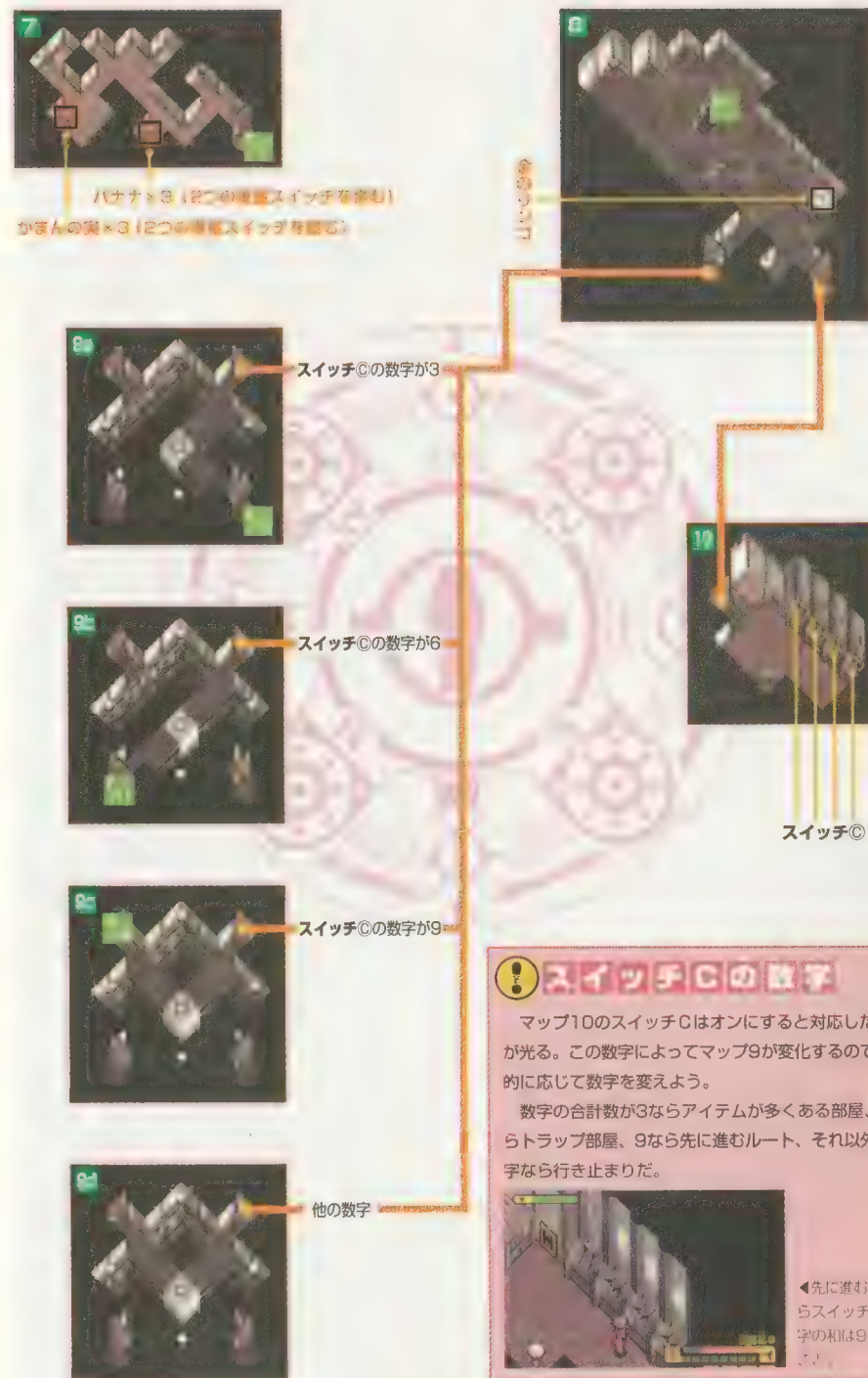
▲石化光線がきたら、ルートを読んで太陽ミラーの向きを調整しよう。



▲石化光線がカーミラの顔か尻尾に当たるとダメージを与えられる。



▲石化光線のルートがどうしても見切れない場合は、太陽ミラーを破壊して避けるという手も。



スイッチがオンになっている際によりルートが変化する

視界が狭いのが特徴のダンジョン。スタート地点にあるヒントパネルは後の重要なヒントになる。マップ5にあるスイッチA、Bはどちらか片方をオンにした場合と、両方をオンにした場合で行き先が変化する。まず、丸いカギを入手し、青い扉を開けてマップ5に向かおう。

せば先に進める。マップ7のアイテムを無視するなら両方をオンでよい。

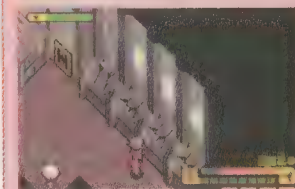


▲マップ7で2つの重量スイッチを踏むとがまんの奥とバナナが入手できる。ルナのレンズを装備し、ヘビーショットでボクを重量スイッチの上に吹き飛ばそう。

スイッチCの数字

マップ10のスイッチCはオンにすると対応した数字が光る。この数字によってマップ9が変化するので、目的に応じて数字を変えよう。

数字の合計数が3ならアイテムが多くある部屋、6ならトラップ部屋、9なら先に進むルート、それ以外の数字なら行き止まりだ。



◀先に進むだけならスイッチCの数字の和は9にする



フタの裏面に
パスワードの
ヒントが隠れて
いる



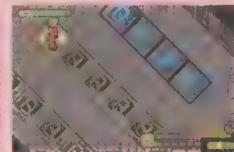
赤い線が
パスワードの
ヒントを示す



パスワードのヒントは スタート地点にも存在

マップ18では4ケタのパスワードを入力(床のパネルを踏む)することで格子戸が開く。しかし、大地の塔のスタート地点にあったヒントパネルの数字をそのまま入力しても正解にはならない。

なお、入力を何度も間違えるとスタート地点のヒントが変化する。ヒントは「答えは刻一刻と変化する」ということ。見事正解を導きだせれば、次の部屋へと進むことができる。



◀床のパネルを踏んで、4ケタのパスワードを入力していく。



▶正解だと格子戸が開く。答えはその時々で違うのだ。

太陽の光 赤い線が 太陽の光



やせかまんの家 謎の光



天窓を利用して伯爵の攻撃を防ぐんだ!

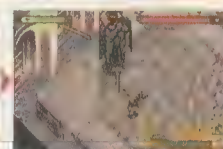
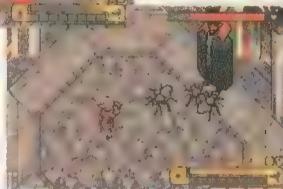
大地の塔のボスは伯爵。今回の伯爵はスパイダー召喚という新しい攻撃を使ううえ、一番嫌な吸血攻撃を常時狙う強敵だ。この部屋の天窓はジャンゴが入ろうとすると消えて、反対側に移動する。そこで、センサーを隠して天窓の下に行き、その後太陽光を当てれば中に入りチャージすることができる。伯爵は吸血攻撃の際に天窓を避けるため、これを盾に戦うことも可能。しかも、工夫すれば前と同じように伯爵を天窓で焼くこともできる。

それでも、逃げる天窓のせいで太陽チャージしにくいので、太陽銃の無駄撃ちは厳禁だ。ソードアタックを1発1発確実ににはじき返すなど、慎重にプレイしよう。



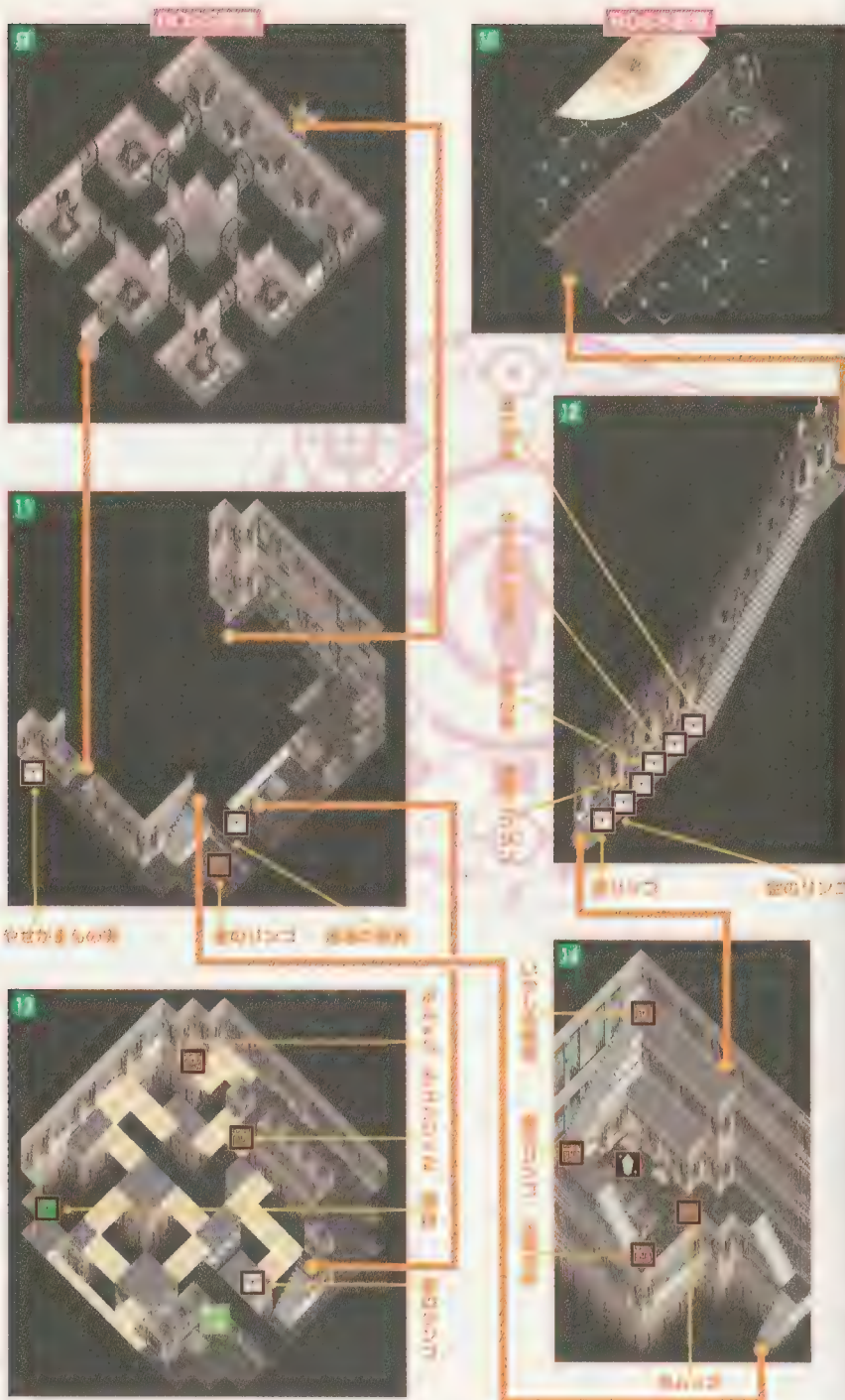
◀血槍攻撃は相変わらず攻撃範囲が広い。十分に間合いを取って避けるように。

▶今回はスパイダーを召喚してくる。倒さないといつまでもマップ上に残ってしまう。



▲伯爵は天窓を回避するが、太陽センサーを隠して吸血攻撃を待ち、突進を見てセンサーを解放すれば伯爵に天窓の光を浴びせられる。

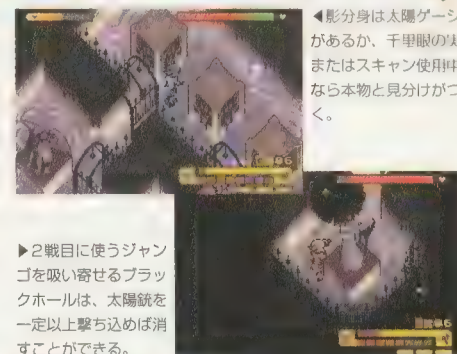
▲ソードをはじき返して伯爵にダメージを与える方法のもっとも確実。時間は少々かかるが、これも正攻法である。



サバタの戦い

サバタを追いかけ背後から攻撃せよ！

サバタは暗黒銃を使いこなす強敵で、2回の強制戦闘がある。正面からの攻撃は受け付けないので、横や背後からの攻撃を徹底しよう。サバタは足が速く、なかなか追いつけないのが難点だが、速さの実でフォローできる。初回の戦闘はこれだけでOKだが、2回目の戦闘はサバタがブラックサンでフィールドを暗くするためかなり辛い。ライジングサンで対抗すれば明るくできるが、再びブラックサンを使われるので無意味だ。壁叩きでサバタをおびき寄せる手もあるが、攻撃範囲の広い暗黒銃グレナードを撃たれる場合が多く、即座に逃げないと爆風に巻き込まれてしまう。グレナードの弾道が見えたらすぐに広い方へ回避しよう。なお、2回目の戦闘ではソルのレンズが有効だ。

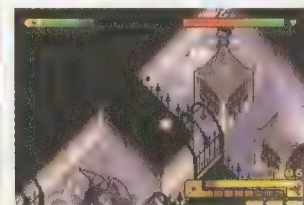


◀影分身は太陽ゲージがあるか、千里眼の光またはスキャン使用中なら本物と見分けがつく。

▶2戦目に使うジャンゴを吸い寄せるブラックホールは、太陽銃を一定以上撃ち込めば消すことができる。



▲サバタを追いかけ背後から撃つのが基本戦法。正面の攻撃は通用しない。



▲壁叩きでおびき寄せてもいいが、多用するとナイトメアを使ってくるので注意！



▲暗黒独楽は手が出しにくい。回転が遅くなったときに回転系スプレッドやボムで反撃だ。

イモータルタイプ

ジャンゴとサバタ、お前たち2人で決着をつけるんだ！

ヘルとの初戦はクイーンタイプとの戦い。おてんこさまが4つのジェネレーターを準備するまで耐えよう。弱点はもちろんソルだ。デッドセルをおてんこさまがくらったら暗黒粒子を太陽銃で撃ち、おてんこさまを救おう。バイルドライバーが起動したら、中央でBボタンを押しっぱなしでチャージ。離すと矢印の方向にワイルドパンチを放ち、ヘルを倒そう（制限時間あり）。次のイモータルタイプとはサバタとの共同になる。ワイルドパンチを狙うのが基本だが、ヘルの4つの手によってチャージ中に攻撃される。先に手をすべて破壊すること。サバタがヘルの手につかまったら手を攻撃してサバタを救おう。ジャンゴがつかまったら十字ボタン左右連打で脱出だ。ヘルがジェネレーターを乗っ取ることがあるが、この状態でワイルドパンチを放つとヘルの体力が回復するので注意しよう。



◀最初はおてんこさまがバイルドライバーを起動するまでひたすら耐える。起動後はワイルドパンチで攻撃だ。

▶本番は2戦目から。ヘルの手につかまらないうちに手を破壊しよう。つかまっても、サバタが助けてくれることも。



▲ヘルの手は突っ込んでくる前兆があるので（手を後方に引く。つかみかめ場合は手を開く）、すかさず軸をずらして逃げよう。

▲ヘルの手を4つ破壊したらすぐに中央でBボタンチャージ。矢印がヘルの方向を向いたらBボタンを離してワイルドパンチを撃て！

蒼空の塔

入るたびに内部構造が変わり、さらに途中ではセーブができない特殊なダンジョン。
その最上階では最強クラスの武器が手に入る。

① 蒼空の塔に入る条件と紋章について

蒼空の塔は、アンデッドダンジョンの暴かれた墓地を抜けた先にある。道がないので一見進めないように見えるが、草の部分を進むと蒼空の塔に行ける。ただし、蒼空の塔に入るにはフレイルムとフロストのレンズが必要なので、1周目の場合は火吹山と永久凍土をクリアしておく必要がある。

初めて蒼空の塔に入ったときに、フレイルム・フロスト・クラウド・アースの4種の紋章の中から、どれか1つがランダムで手に入る。蒼空の塔の最上階（初めて訪れたときは13階）には、各紋章で開けられる扉が6つあり、最強クラスのフレームの入った宝箱が置かれている。ランダムで入手できなかった3つの紋章は、紋章共鳴で手に入れるしかない。

■紋章の入手方法と対応する太陽銃フレーム

紋章	入手方法	対応する太陽銃フレーム
ソルの紋章	2周目以降に太陽樹でリタからもらう	ドラグーン
ルナの紋章	ルナの紋章以外の6個の紋章を全て持って蒼空の塔に入る	ガーディアン
フレイルムの紋章	初めて蒼空の塔に入ったときにランダムで1つ入手。もしくはLINKの紋章共鳴で入手	サムライ
フロストの紋章	初めて蒼空の塔に入ったときにランダムで1つ入手。もしくはLINKの紋章共鳴で入手	カラミティ
クラウドの紋章	初めて蒼空の塔に入ったときにランダムで1つ入手。もしくはLINKの紋章共鳴で入手	テンベスト
アースの紋章	初めて蒼空の塔に入ったときにランダムで1つ入手。もしくはLINKの紋章共鳴で入手	ファランクス
ダークの紋章	1周目クリア時のエンディングで手に入る	ストーカー

② 蒼空の塔の内部構造

蒼空の塔内ではセーブができず、カラびょうたんや太陽樹の葉など、脱出系のアイテムも使用できない。いったん入ったら最上階まで上ってワープ魔法陣を使わない限り、脱出・セーブができないのだ。どんなにアイテムを集めても、経験値を稼いでも蒼空の塔内で倒れたら水の泡。コンティニューした場合は塔の1階からやり直しとなる。

蒼空の塔の各階は4つの大きなブロックで構成されており、ブロックの組み合わせや敵の種類、紋章小部屋配置、アイテムやベランダの配置等はランダムで変化する。昇り階段の位置も毎回変わるのだ。

初めて蒼空の塔を訪れたときの最上階は13階だが、以降はクリアするたびに3フロアずつ高くなっていく。また、毎回、塔のランダム部分の階数の3分の1の地点がトラップ部屋の中ボス戦となる。初挑戦時は4階でソード戦、8階でアックス戦、12階でクレーン戦を迎える。2回目は、5階ごとに中ボス戦になるということだ。クリアのくり返して塔はランダム部分が最高96階まで伸びる。

POINT

- ① セーブできない
- ① ダンジョンの構造がランダムで変化する
- ① 一度上の階に上ると下の階には戻れない
- ① クリアする度に3フロアずつ塔が高くなる

③ 蒼空の塔のクリア方法

蒼空の塔のクリア方法はただ1つ、最上階まで上ってワープ魔法陣で脱出することだ。ただし、1階とトラップ部屋を除くフロアは、上へ上る階段がある部屋の扉を開けるためにバツのカギが必要となる。バツのカギは、各フロアにいる敵のうちいずれか1匹が持っており、倒すと落とす。どの敵がバツのカギを持っているかは倒してみないかぎりわからないので、片っ端から倒していくしかない。

カギを入手したら、上への階段に通じる青色の扉を探す。このくり返しでどんどん上のフロアへ上っていく。上のフロアへの階段は、4つのブロックエリア以外にバルコニーにある場合もある。

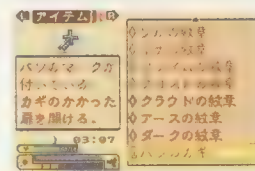
蒼空の塔に出現するアンデッドはボク、マミー、ゴーレム、ステップスだ。アックス戦以降に出現するステップスがやっかいなので、千里眼の実や回復アイテムを活用して対応していく。

POINT

- ① 効率よくアンデッドを倒し、バツのカギ入手を急ぐ
- ① 上の階へ続く扉の位置を把握しておく
- ① ライフ回復は早めに。できれば復活の果実を持つ

蒼空の塔で出現するアイテムなど

【敵が落とす】青リンゴ、赤リンゴ、金のリンゴ、太陽の実、速さの実、ミミック、太陽スタンド
【紋章小部屋】おてんきゲタ、青いキノコ、太陽ダケ、金のリンゴ、ボム、フラッシュ、スキャン、チェンジ、ライジングサン、太陽スタンド



バツのカギを手に入れる

他のアイテムと一緒に続けて取るカギ入手を見逃すこともある。アイテム画面でチェックしよう。

④ BOSS：白銀の騎士を倒せ！

フレイルム・フロスト・クラウド・アース・ソル・ダークの6つの紋章を持った状態で蒼空の塔を訪れると、最後のルナの紋章が手に入る。ルナの紋章を持った状態で最上階まで上ると、ワープ魔法陣がルナの魔法陣になっており、そこに入ると蒼空の塔の屋上にワープする。屋上ではボスの白銀の騎士との戦いになり、勝利すれば太陽銃フレームのガーディアンが手に入るのだ。また、白銀の騎士を倒すとリザルト画面になり（必ずランクSになる）、真のクリアとなる。白銀の騎士を倒して初めて、最終リザルトのクリアダンジョン数に蒼空の塔がカウントされる。なお、最高の99階で白銀の騎士を倒した場合は、太陽銃ゲージが無限になるバッテリー、ムゲンが手に入る。99階で白銀の騎士と戦うには、蒼空の塔を29回クリアしなければならない（しかも、クリアのたびにフロア数が増える）。相当に難しいが、報酬のムゲンはその苦労に見合うだけの価値がある。

白銀の騎士は、他のアーマーの攻撃に加え、ダッシュ斬りや周囲の石像から光弾を放つワイルドバレット・ルナという攻撃を持っている。また、白銀の騎士は耐久値が4/10、3/10、2/10、1/10以下になったときに属性チェンジを行う。属性チェンジとは、無

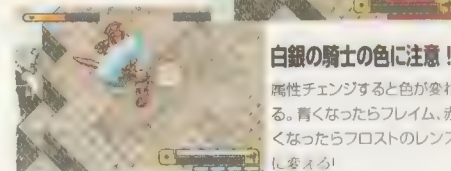
属性・フロスト属性・フレイルム属性の3種の中からランダムで属性を変更するもので、フレイルム属性のときはフロスト属性の攻撃で、フロスト属性のときはフレイルム属性の攻撃でしかダメージを与えることができない。

POINT

- ① 白銀の騎士と戦うには7つの紋章すべてが必要
- ① 属性チェンジに合わせてレンズを変える

間合いを取って攻撃しろ！

近づくとダッシュ斬りを受けてしまう。離れて攻撃しよう。



白銀の騎士の色に注意！

属性チェンジすると色が変化する。青くなったらフレイルム、赤くなったらフロストのレンズに変える！

通信対戦

育てたデータを使える通信対戦は盛り上がること間違いなし。
アイテムももらえるのでどんどん対戦しよう！

通信対戦のルール

通信対戦では、2~4人のプレイヤーがそれぞれライバルになって太陽銃で戦う。ライバルや敵を倒して、持っているコインを奪い、時間終了時のポイントで勝敗が決まる。

まず対戦で使用するセーブファイルを選ぶ。ここで選んだセーブファイルのレンズのレベル、持っている太陽銃のパーツ、ライフゲージの量が対戦で使うキャラクターに反映される。ただし、ライフゲージは、セーブデータのものを使うか対戦用に用意されたものを使うか選択できる。同じ条件で対戦できるようにするならライフゲージは対戦用を使い、太陽銃パーツも全員が持っているものに統一しよう。ただし、レンズのレベル差は統一できない。

対戦で使える太陽銃パーツは、右表のとおり。スターのレンズは使用できず、ボムとナイトメア以外のグレネードも使用できない。また、レンズの性能は対戦用に变化する。アースで攻撃するとライフを奪うなど、面白い機能に変化するので対戦ならではの遊び方が可能だ。

なお、コインは全部で5枚あり、参加プレイヤーがそれぞれ1枚持ち、残りは敵が所持した状態でスタートする。コインを持っている敵やキャラクターのライフが0になると、持っているコインをその場にすべて落とすので、他のプレイヤーが奪うことができる。ライフ0になったプレイヤーは、スタート位置に復活して、制限時間終了までバトルが続く。

また、プレイヤーがライフ0になると持っていたコインと共に装備していた太陽銃パーツ一式が入った緑色の宝箱もその場に落とし、他のプレイヤーに装備を奪われてしまうこともある。例えば、プレイヤーAが倒れると、Aの装備が入った宝箱が出現→Aは「ソルI、シングル、ナイト、グレネードなし」の装備で復活→プレイヤーBがAの落とした宝箱を拾うと、Bの装備がAが倒れる前に装備していたものになる→Bがもともと装備していた太陽銃パーツ一式が入った宝箱が出現、という流れになるのだ。

通信対戦のポイント

- 育てたデータを使用できる
- アイテムは使用できない
- 対戦ポイントに応じてアイテムをもらえる
- 対戦ポイント1000pts.で太陽銃フレーム「ウィザード」入手
- 対戦ポイント9999pts.でグレネード弾数制限解除(20発→99発)
- 太陽エネルギー争奪も可能

★太陽エネルギー争奪

★制限時間

[60]

★ステージ

[ダーク]

★ライフゲージ

[対戦用ゲージ]

①セレクト ②セレクト ③セレクト

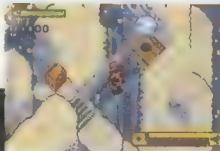
◀対戦開始前に1人がステージや制限時間、ライフゲージ、太陽エネルギー争奪の有無を設定する。

通信対戦で使える太陽銃

(レンズはレベルが反映され、対戦時は性能が一部変化)

ソル	性能変化なし
フレム	炎をつけて追加ダメージを与える
フロスト	氷をつけて動きを鈍らせる
アース	ライフを奪い取る
クラウド	コインを1枚落とさせる
ダーク	バッテリーのエネルギーを奪い取る
ルナ	性能変化なし
すべて使用可能	
一部使用不可	
クラウド	ボム/ナイトメア

▶クール対戦ステージは氷上決戦。氷部分では滑ってしまい止まらない。



◀ダークの対戦ステージは、太陽ゲージが0だと視界が狭く、スリリングだ。

対戦中は持っているアイテムを使うことはできず、敵が落としたアイテムを取ったときや宝箱を開けた瞬間にアイテムの効果が発生する。対戦で出現するアイテムは右表のとおり。赤いキノコやくさった実など、不利になるアイテムが出現することもあるので、やたらに宝箱を開けるのも危険。がまんの実や青いキノコを取ったときは攻撃に転じるチャンスだ。

対戦時に出現する敵は、ボク、モエボク、ヒエボク、ステップス、ミミック、ボムゴーレム。ボムゴーレムは、対戦でのみ出現するアンデッドだ。また、各ステージは噴出火災や重量スイッチによる落石などトラップだらけ。特に落とし穴は、落ちると即死なので要注意だ。

勝敗の判定とごほうび

勝敗の判定は、制限時間終了時での各プレイヤーの対戦ポイントで決まる。対戦ポイントは、終了時に持っているコインの枚数、ライバルのライフを0にした回数、自分がライフを0にされた回数で決まる(右の計算式参照)。例えば、終了時にコインを3枚持っていて、ライバルを倒した回数が2回、倒された回数が3回の場合、「 $15 \times 3 + 5 \times 2 - 3 \times 3 = 46$ 」で対戦ポイントが46となる。計算結果がマイナスになった場合は0として扱う。

また、対戦結果の順位によってアイテムがもらえる。もらえるアイテムは、順位と、同じ順位のプレイヤー人数で決まる順位ポイントによって変わる。2位になって、同率2位のプレイヤーがもう1人いる場合、「 $(5-2) \times 4 \div 2 = 6$ 」で、青リンゴがもらえることになる。単独1位になれば、毎回太陽の実をもらえるので、勝ってアイテムを集めよう。

対戦ポイントの累積値が一定値に達すると、ごほうびアイテムがもらえる。1000pts.に達すると太陽銃フレームのウィザードが手に入る。前方3方向に攻撃できるフレームだ。太陽銃パーツ全制覇を目指すなら、最低でも対戦ポイントを1000ためる必要がある。さらに9999までためると、通常では20発までしか持てないグレネードが99発まで持てるようになる。グレネードが99発持てると、ダンジョン攻略でもかなり便利。頑張って9999ポイントためて、グレネード弾数制限を解除しておこう。通信対戦終了時に自動的にデータがセーブされるので、途中で電源を切ったり、通信ケーブルを抜かないように。

通信対戦で出現するアイテムと効果

青リンゴ	ライフ10%回復
赤リンゴ	ライフ20%回復
金のリンゴ	ライフ50%回復
いやしの果実	ライフ全回復
太陽の実	太陽銃ゲージ50%回復
速さの実	移動速度アップ(30秒間)
がまんの実	ダメージを受けない(15秒間)
赤いキノコ	身体が小さくなり、移動以外行動不能(15秒間)
青いキノコ	透明になり、他のプレイヤーから見えなくなる(30秒間)
千里眼の実	透明のライバル、ステップス、落とし穴が見える(30秒間)
くさった実	移動すると画面がモザイクになる(30秒間)
はずれ	煙が出るだけのハズレ

通信対戦ポイント=①+②-③

- ①所持コイン数×15pts.
- ②ライバルキャラクターのライフを0にした回数×5pts.
- ③自分がライフ0にされた回数×-3pts.

通信対戦順位ポイントのごほうび

順位ポイント=(5-順位)×4÷同位人数

13~16	太陽の実
9~12	赤リンゴ
5~8	青リンゴ
0~4	危険なバナナ

通信対戦ポイントのごほうび

50	金のリンゴ×3
100	いやしの果実×2
250	がまんの実×3
500	速さの実×3
1000	太陽銃フレーム「ウィザード」
2500	復活の果実×3
5000	デルデルポーズ×3
9999	グレネード弾数制限解除

太陽エネルギー争奪戦

対戦ルール設定時に、太陽エネルギー争奪の項目を「あり」に設定しておく、1戦ごとに順位と参加人数に応じて太陽スタンドにためている太陽エネルギーが増減する。

増減する太陽エネルギー量は、対戦で使った分の太陽エネルギーに順位別レートを掛けた値になる。3人対戦で、対戦中に3人が使った太陽エネルギーの合計が40ソルの場合、1位の太陽スタンドには太陽エネルギーが30ソル加算され、2位には+10ソル、3位は-40ソルとなる。

ごほうびアイテムや対戦ポイント同様、どんどん対戦して勝ち抜き、太陽スタンドに太陽エネルギーもためてしまおう。

■太陽エネルギー争奪の量

1戦ごとに使用された太陽エネルギーの総和に下記の順位別レートを掛けた値が取得量になる

2人	1位	+100%
	2位	-100%
3人	1位	+75%
	2位	+25%
	3位	100%
4人	1位	+75%
	2位	+25%
	3位	-75%
	4位	-25%

通信対戦必勝のコツ

対戦で勝つには、なるべく倒されずにライバルを多く倒し、終了時にコインを1枚でも多く持っている方がいい。画面左上に誰がコインを何枚持っているかが常に表示されているので、コインを多く持っているライバルを狙おう。左上のコイン所持者で薄紫色は、敵が持っていることを表す。スタート直後はまず敵を倒してコインを奪おう。矢印でライバルのいる方向がわかるので、コインを多く持っているときは逃げ、1枚もないときは攻め、でいくといい。

太陽銃は遠近両方で戦えるノーマル系フレームや回転スプレッド系がお勧め。なるべく攻撃力の高いフレームを選ぼう。レンズは、攻撃を当てるだけでコインを1枚落とさせるクラウドが強力。ライフを奪えるアースも捨てがたい。この2つはレベルを上げておこう。グレナードもあるなら装備しておく。ただし、強力な太陽銃を使う場合、倒されるとライバルに装備を奪われる可能性もある。これを逆手にとり、わざと弱い装備にして倒され、相手に弱い装備を取らせる戦法も可能だ。そのため、すでに強力な装備になっているなら、緑色の宝箱は開けないほうが無難。また、コインを持っていてライフが残り少ない場合は、復活場所までわざと倒れ、復活後すぐにコインを回収する方法でライフ回復を図る方法もありだ。残り時間とライフ、コイン所持数の状況を見て、攻めと逃げをコントロールすることが大事である。

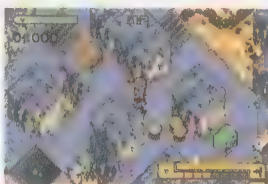
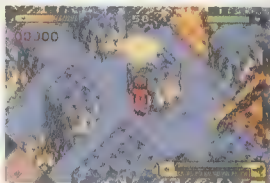


天窓を抑えて陣取る

ダークのステージなどでは天窓を陣取ると太陽チャージしやすく戦いやすい。

壁越しにスプレッド攻撃

スプレッドは壁越しで攻撃できる。相手の動きを読みスプレッドを当てろ。



バラまいたコインを回収しよう

ライバルや自分が倒れたらすぐにコインを回収しよう。

隠れて安全に過ごす

物陰に隠れて安全に過ごし、残り時間が少なくなったら攻撃に転じるのも有効。



ボクタイ16の秘密

1回クリアしただけでは見ることのできないイベントや2周目以降の隠し要素など『ボクらの太陽』の知られざる秘密を紹介しよう。

①エンディングでミニゲームを楽しめる!

ラスボスを倒した後のおてんこさまが力尽きるイベントのとき、太陽ゲージが0でなければ制限時間内にAボタンを押すことで、おてんこさまを助けることができる。ここでおてんこさまを救済するかどうかでその後のデモとBGMが変化する。このとき、クリア回数が偶数回目でおてんこさまを救済していると、エンディングのスタッフクレジットのときにミニゲームをプレイできる。ミニゲームでは+ボタンの上下でジャンゴを操作して、右から流れてくる爆弾を避けつつ、アイテム袋を回収する。連続でアイテムを取っていくほどいいアイテムが手に入る。



おてんこさまを救え!

ダークマターを浴びすぎた力尽きるおてんこさま。太陽チャージで救済しよう。

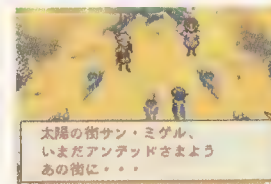
爆弾を避けつつアイテムを取れ!

太陽ゲージが多いほど流れる速度が速くなるが、アイテムの中身も良くなる。



②3種類のエンディング

エンディングは1周目のものが1種類、2周目以降で太陽樹の花が満開かどうかで変わる2種類の計3種類がある。また、1周目クリア時はダークのレンズとダークの紋章、2周目クリア時は暗黒銃フレームのファントム、太陽樹の花が満開ならさらに暗黒銃バッテリーのカオスがもらえる。



2周目のエンディングにはサバタが!

2周目のエンディングにはサバタが登場する。サバタの今後が気にかかるエピソードだ。

③太陽樹の朝露イベント

太陽樹の根元か、太陽樹を見上げた状態で日の出を迎えると、太陽樹の朝露イベントが発生し、ライフと太陽銃ゲージが全回復する。ズーボルテルテを持っているとテルテルボーズに浄化される。また、カーモス状態（太陽都市クリア前に奈落のトラップ部屋奥にある宝箱を日の入～日の出間にとるとかかる呪い状態。1週間太陽チャージ不可能になる）も、朝露イベントで回復できる。



▲太陽樹の朝露によりズーボルテルテが浄化される。機会があったら挑戦しよう。

④サバタとの出会いと初戦闘

旅立ちの丘でのサバタとの初遭遇で、それまでに倒した敵の数が50体以上だとジャンゴがサバタの攻撃を撃ち返し、50体未満だと避ける。ここでジャンゴが攻撃を避けたかどうかは、その後の演出やラスボス戦でのサバタの行動に微妙な変化をおよぼす。

また、サバタとの初戦闘時、ジャンゴが近づいてサバタがワープした回数が10/14/18回以上（イージー/ノーマル/ハード）だと、サバタがやせがまんの実を落とすのだ。ここでサバタがジャンゴの攻撃を走って避けた回数が20/10/1回以上かどうか、その後の演出やラスボス戦でのサバタの行動に微妙な変化をおよぼす。2周プレイする場合は、それぞれ違うパターンを試してみよう。

⑤初めての暗黒ローン

初めて暗黒ローンを利用したときのイベントは、通常／サバタ登場／おてんこさま不在、の3パターンある。サバタ登場は、午前0～3時の間に初めて暗黒ローンを利用することが条件だ（捨てられた武器庫、名も知れぬ砦のみ）。おてんこさま不在パターンは、太陽都市クリア後のおてんこさまがいらないタイミングだと発生する。

⑥盗み問きの会話のナツ

血鎧の館で伯爵戦前に聞ける伯爵と???の会話と、太陽都市でカーミラ戦前に聞けるサバタと???の会話は、満月の日か2周目以降だと、内容を全て聞くことができる。

⑦大人のカーミラとヘル

太陽都市のカーミラ戦と暗黒城でのヘル戦では、午前0時～3時の間だけ、カーミラとヘルそれぞれが通常とは異なるアダルトカラーになる。攻撃力など能力には変化はない。

⑧おてんこさまやパネルのセリフ変化

おてんこパネルのメッセージ内容は、パズルや仕掛けのクリア前後、ボス戦の前後などで変化する。また、青リンゴをたくさん持っているときや、土曜日、満月の日、などの条件でも変化するのだ。

2周目以降ではフィールドでおてんこさまに話しかけたときのセリフも変化する。1周目では聞けなかったジャンゴの父親に関する話も聞けるのだ。

霧の城をクリアした後におてんこさまが主人公の名前を聞くイベントでも、主人公名によってリアクションが変わる。小島監督作品の主人公の名前（スネーク、ライデン、ギリアン、ジョナサン、レオ、ディンゴ）や、『ボクタイ』制作スタッフの名前（ヒデオ、マサヒロなど、エンディングのスタッフロールでチェック）でも変化する。これらは序盤で聞くことができるので、いろいろ試してみるのも面白いだろう。

⑨2周目と暗黒転移魔法陣

暗黒城にワープできる暗黒転移魔法陣は、1周目ではすぐに利用できるが、2周目以降では周囲の4つのアンデッドダンジョン（火竜の狩場、水魔の檻、降魔の城、闇の棲家）をクリアしなければ利用できない。

⑩闇の封印と精霊虫

フィールドマップで行く手を阻んでいる闇の封印は、特定の属性の攻撃を当てることで精霊虫が生まれる。その組み合わせは下表のとおり。

クラウドの闇の封印	アース	ルナ	クラウド
フレイムの闇の封印	フロスト	ルナ	フレイム
フロストの闇の封印	フレイム	ルナ	フロスト
アースの闇の封印	クラウド	ルナ	アース

⑪踊るおてんこさま

おてんこさまがジャンゴの後ろにいるとき、日曜日の日中でなおかつ太陽ゲージが8の状態、2分間何も操作しないしていると、おてんこさまが踊り出す。ボタンを押すと踊りはキャンセルされる。

⑫満月の夜と天窓

満月の夜（日の入～日の出）は、太陽光がなくても月光で天窓が現れる。このとき天窓で太陽チャージをすると、太陽銃ゲージは回復しないが、怒から月光虫が現れてジャンゴのライフを回復できる。

⑬怒るリタ

1周目で初めて太陽樹を訪れたときにリタからもらえる太陽の実は、捨てたり、使ったりしてももう一度リタに話しかければ再度もらうことができる。ただし、何度か繰り返すとリタが怒りだすのだ。

⑭2周目以降のプレイについて

ゲームクリア後のセーブデータをロードすると2周目をプレイできる。クリア時に持っているアイテムや太陽銃パーツ、レンズのレベル、太陽エネルギーの総蓄積量など、すべてをそのまま引き継いだ状態で再びゲームをプレイすることが可能だ。

⑮追憶の間

2周目以降は太陽樹の近くのワープ魔法陣から追憶の間へ行くことができる。追憶の間には、アイテムの入った宝箱が置かれている。さらにパネルを調べれば、これまでに倒した敵のトータル数、通信対戦の成績、入手していない重要アイテムと入手場所のヒント、前回のクリア称号、といったさまざまなデータを確認することができる。

⑯アイテムコンプリートチェックリスト

ここでは紋章を除く重要アイテム、貴重アイテムの入手場所をまとめている。すでに入手したものはチェック欄に●を記入して、アイテムコンプリートを目指してほしい。特に命の果実と銀貨はどこで取ったのかわからなくなりやすい。しっかりチェックしておき、取りこぼしのないようにしたい。

太陽銃レンズ	● ソル	初期装備
	ルナ	血鎧の館 →P.044
	フレイム	火吹山 →P.071
	フロスト	永久凍土 →P.082/084
	クラウド	暗黒城 →P.124
	アース	太陽都市 →P.104
	ダーク	1周目クリア
	スター	死者の門 →P.039
	● ファイター	初期装備
	ナイト	霧の城 →P.035
太陽銃フレイム	クルセイダー	残された塔 →P.088
	ドラグーン	蒼空の塔（ソルの紋章が必要）
	フェンサー	捨てられた武器庫 →P.054
	ソードマン	忘れられた墓 →P.094
	ソードマスター	水魔の檻 →P.113
	サムライ	蒼空の塔（フレイムの紋章が必要）
	アクセル	小さな洞窟 →P.037
	ボルテックス	苦悶の家 →P.066
	トルネード	氷の渓谷 →P.095
	テンベスト	蒼空の塔（クラウドの紋章が必要）
太陽銃バネ	スピア	古き森 →P.041
	ランス	朽ちた坑道 →P.060
	ジャベリン	奈落 →P.099
	ファランクス	蒼空の塔（アースの紋章が必要）
	ナイフ	壊かれた墓地 →P.068
	ダガー	大地の傷跡 →P.090
	グラディウス	降魔の城 →P.119
	カラミティ	蒼空の塔（フロストの紋章が必要）
	ジャグラー	火竜の狩場 →P.115
	ウィザード	通信対戦（対戦ポイント1000pts）
太陽銃バネ	ストーカー	蒼空の塔（ダークの紋章が必要）
	ビートマニア	地底の霊墓 →P.043
	ガーディアン	蒼空の塔（白銀の騎士を倒す●すべて必要）
	ファントム	2周目クリア
	バイナッブル	太陽プラント（復活の果実×呪いのカボチャ）
	ナイトメア	クリアボーナス（2周目以降でイモータルダンジョンをランクSでクリアする）
	● シングル	初期装備
	ダブル	血鎧の館 →P.046
	トリプル	瘴気の森 →P.069
	クォード	太陽都市 →P.105
太陽銃バネ	クイント	暗黒城 →P.144
	カオス	2周目以降に太陽樹満開でクリア
	ムゲン	蒼空の塔（96階まで上り、白銀の騎士を倒す）

霧の城	P.035
血鎧の館	P.062
火吹山	P.077
永久凍土	P.084
太陽都市	P.107
暗黒城	P.144
暗黒城（火の塔）	P.127
死者の門	P.038
名も知れぬ砦	P.057
死の岩壁	P.058 氷ブロックを溶かして取る
試練の階段	P.062
大地の傷跡	P.090 太陽光を調整してボクに重量スイッチを踏ませると宝箱が出現
忘れられた墓	P.094
奈落	P.098 太陽床を越えた先の小部屋でコマンドを入力すると宝箱が出現
降魔の城	P.119 太陽ランプ4つを素早く点灯させると宝箱が出現
闇の棲家	P.122
霧の城	P.035 見えない宝箱
血鎧の館	P.048
火吹山	P.076
永久凍土	P.083
太陽都市	P.104
暗黒城（風の塔）	P.135
暗黒城	P.146
小さな洞窟	P.037
死者の門	P.039
古き森	P.040
地底の霊墓	P.043 見えない宝箱
捨てられた武器庫	P.054 見えない宝箱
名も知れぬ砦	P.057
死の岩壁	P.058
朽ちた坑道	P.060 見えない宝箱
試練の階段	P.063 見えない宝箱
苦悶の家	P.066
壊かれた墓地	P.068
瘴気の森	P.069
残された塔	P.089 見えない宝箱
大地の傷跡	P.090
忘れられた墓	P.094
氷の渓谷	P.096 見えない宝箱
奈落	P.099
水魔の檻	P.113 見えない宝箱
火竜の狩場	P.117
降魔の城	P.118
降魔の城	P.119
闇の棲家	P.122
闇の棲家	P.123 見えない宝箱

エネミーデータ

夜の都イストラカンに集く異界の者たちのデータを公開。
真のヴァンパイアハンターを目指すのなら、くまなく目を通そう。

エネミーデータの見方

Undead



- ①アンデッドの名称。
- ②耐久値→この値を0にすればアンデッドを倒すことができる。／マヒ耐久値→マヒ攻撃に対する耐久値。／マヒ時間→マヒした際に、身動きがとれない時間。単位は秒。／弱点→苦手な属性やタイプ。／半減→ダメージを半分にしてしまう属性タイプ。／無効→無効化する属性やタイプ。／睡眠時刻→睡眠している時刻。なお、この時刻はゲーム中のもの。／警戒時間→主人公を発見したのち、しばらくの間主人公を探し回る時間。／経験値→倒すと得られる経験値。／小剣(斧)耐久値→ソード系やアックス系のアンデッドが召喚する小剣(小斧)の耐久値。／武器耐久値→アーマー系のアンデッドが持つ武器の耐久値。／盾耐久値→アーマー系のアンデッドが持つ盾の耐久値。
- ③アンデッドのグラフィック。
- ④視覚→視覚の有無。／聴覚→聴覚の有無。／マヒ→マヒするかどうか。／気絶→気絶の有無。／石化→石化の有無。／太陽光→太陽光に対する耐性。「弱い」は、屋外エリアで太陽光がある場合、死んでしまう。－は太陽光に対して耐性があることを表す。
- ⑤備考などを補足した解説文。
- ⑥アンデッドが行う攻撃名称。なお、スパイダー以外のアンデッドは触れただけでもダメージを受けるので注意すること。

Immortal



- ①イモータル(不死)の名称。
 - ②耐久値→この値を0にすればイモータルを倒すことができる。／防御値→弱点攻撃以外の通常ダメージ値を減らす数値。与えたダメージからこの防御値を引いた数値が、実ダメージとなる。／弱点属性→イモータルが弱点とする属性。／半減属性→ダメージを半分にしてしまう属性。／無効属性→ダメージを無効化してしまう属性。
 - ③イモータルのグラフィック。
 - ④備考などを補足した解説文。
 - ⑤攻撃名→イモータルが行う攻撃の名称。／攻撃内容→攻撃内容を表した文章。
- ※耐久値などの項目で使用しているスラッシュは難易度の区切りを表しており、「イージー／ノーマル／ハード」の順に掲載。例えば、耐久値の欄に「100／200／300」とあれば、イージーの際は耐久値100、ノーマルの際は耐久値200、ハードの際は耐久値300となる。

Undead ボクLv1



視覚 ○ 気絶 ○
聴覚 ○ 石化 ○
マヒ ○ 太陽光 弱い

一番弱いグールことボク。攻撃はクロロホルルンを召喚するだけ。

耐久値	300 / 400 / 600
マヒ耐久値	375 / 500 / 500
マヒ時間	30秒 20秒 5秒
弱点	ソル
半減	—
無効	ダーク
睡眠時刻	6:00～6:30
警戒時間	20秒
経験値	3
小剣耐久値	—
武器耐久値	—
盾耐久値	—

攻撃名	
ホルルン召喚	—
—	—
—	—

Undead ボクLv2



視覚 ○ 気絶 ○
聴覚 ○ 石化 ○
マヒ ○ 太陽光 弱い

少しばかり強くなったボク。能力値が上昇し、クロロホルルンを射出する攻撃を習得。

耐久値	450 / 600 / 900
マヒ耐久値	600 800 800
マヒ時間	30秒 20秒 / 5秒
弱点	ソル
半減	—
無効	ダーク
睡眠時刻	—
警戒時間	30秒
経験値	9
小剣耐久値	—
武器耐久値	—
盾耐久値	—

攻撃名	
ホルルン召喚	—
ホルルンショット	—
—	—
—	—

Undead ボクLv3



視覚 ○ 気絶 ○
聴覚 ○ 石化 ○
マヒ ○ 太陽光 弱い

ボクの最上位バージョン。少し離れた位置からのハンマー召喚が特に強力。

耐久値	1200 / 1600 / 2400
マヒ耐久値	1800 / 2400 / 2400
マヒ時間	30秒 / 20秒 / 5秒
弱点	ソル
半減	—
無効	ダーク
睡眠時刻	—
警戒時間	45秒
経験値	27
小剣耐久値	—
武器耐久値	—
盾耐久値	—

攻撃名	
ホルルン召喚	—
ホルルンショット	—
ハンマー召喚	—
—	—

Undead モエボク



視覚 ○ 気絶 ○
聴覚 ○ 石化 ○
マヒ ○ 太陽光 弱い

フレイム属性のボク。フロスト属性で攻撃すれば勞せすて倒すことができる。

耐久値	150 / 200 / 300
マヒ耐久値	600 800 800
マヒ時間	30秒 20秒 5秒
弱点	フロスト
半減	—
無効	フレイム
睡眠時刻	—
警戒時間	30秒
経験値	9
小剣耐久値	—
武器耐久値	—
盾耐久値	—

攻撃名	
ホルルン召喚	—
ホルルンショット(炎)	—
—	—
—	—

Undead ヒエボク



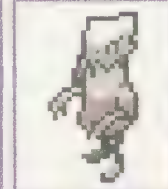
視覚 ○ 気絶 ○
聴覚 ○ 石化 ○
マヒ ○ 太陽光 弱い

フロスト属性のボク。フレイム属性攻撃が効くので、姿を見かけたらレンズ交換を。

耐久値	150 / 200 / 300
マヒ耐久値	600 800 800
マヒ時間	30秒 20秒 5秒
弱点	フレイム
半減	—
無効	フロスト
睡眠時刻	—
警戒時間	30秒
経験値	9
小剣耐久値	—
武器耐久値	—
盾耐久値	—

攻撃名	
ホルルン召喚	—
ホルルンショット(氷)	—
—	—
—	—

Undead キエボク



視覚 ○ 気絶 ○
聴覚 ○ 石化 ○
マヒ ○ 太陽光 弱い

太陽ゲージ量が3以上あると見えなくなるボク。千里眼の実などで対処可能。

耐久値	150 / 200 / 300
マヒ耐久値	600 800 / 800
マヒ時間	30秒 / 20秒 5秒
弱点	ソル
半減	—
無効	ダーク
睡眠時刻	—
警戒時間	30秒
経験値	9
小剣耐久値	—
武器耐久値	—
盾耐久値	—

攻撃名	
ホルルン召喚	—
ホルルンショット(消)	—
—	—
—	—

Undead クロロホルルン



視覚 ○ 気絶 ○
聴覚 ○ 石化 ○
マヒ ○ 太陽光 弱い

写真はノーマルのもの。吸血はレバガチャや、天窓エリア、グレネードで解除可。

耐久値	—
マヒ耐久値	—
マヒ時間	—
弱点	—
半減	—
無効	÷2
睡眠時刻	—
警戒時間	—
経験値	—
小剣耐久値	—
武器耐久値	—
盾耐久値	—

攻撃名	
吸血	—
—	—
—	—
—	—

特別なボクについて

データとしては掲載しなかったが、ゲーム中に登場するボクの中でも特殊なタイプが2体いる。

1体目はボクミン。大地の傷跡に登場するボクで、重量スイッチを使って遠隔操作することができる(音にも反応)。2体目はゼロボク。苦悶の家と試練の階段のトラップ部屋に登場する。能力値はLv2ボクに準拠。ジャンゴを見つけると鉄球を召喚する。また、死亡時の爆発は攻撃判定がある。



ボクミン



ゼロボク

※1…ボクLv1～3が出すクロロホルルンLv1～3、モエボクが出すモエルルン、ヒエボクが出すヒエルルン、キエボクが出すキエルルンが存在。

なお、キエルルンはキエボクと同じく、太陽ゲージが3以上あると視認できない。

※2…クロロホルルンとキエルルンはダーク、モエルルンはフレイム、ヒエルルンはフロスト。

Undead マミーLv1



耐久値	150/200/300
マヒ耐久値	600/800/800
マヒ時間	30秒/20秒/5秒
弱点	フレイム
半減	-
無効	-
睡眠時刻	9:00~9:30
警戒時間	20秒
経験値	5
小剣耐久値	-
武器耐久値	-
盾耐久値	-

視覚	-	気絶	○
聴覚	○	石化	-
マヒ	○	太陽光	弱い

壁に張りつければ見つからずにやりすごせる。フレイム属性攻撃でホットマミーに。

攻撃名	
噛み付き攻撃	-
爆弾吐き	-
ホットマミー	-
-	-

Undead マミーLv2



耐久値	300/400/600
マヒ耐久値	750/1000/1000
マヒ時間	30秒/20秒/5秒
弱点	フレイム
半減	-
無効	-
睡眠時刻	-
警戒時間	25秒
経験値	10
小剣耐久値	-
武器耐久値	-
盾耐久値	-

視覚	-	気絶	○
聴覚	○	石化	-
マヒ	○	太陽光	弱い

マミーの強化バージョン。爆弾吐きがLv1時より1つ増えて2つとなっている。

攻撃名	
噛み付き攻撃	-
爆弾吐き	-
ホットマミー	-
-	-

Undead ホムゴーレム



耐久値	300/400/600
マヒ耐久値	750/1000/1000
マヒ時間	30秒/20秒/5秒
弱点	フレイム
半減	-
無効	-
睡眠時刻	-
警戒時間	30秒
経験値	-
小剣耐久値	-
武器耐久値	-
盾耐久値	-

視覚	○	気絶	○
聴覚	○	石化	-
マヒ	○	太陽光	-

通信対戦時のみ登場するゴーレム。フレイム属性攻撃でマミー同様ホット化。

攻撃名	
転がり	-
ホットゴーレム	-
体当たり	-
-	-

Undead コカトリスLv1



耐久値	768/1024/1536
マヒ耐久値	600/800/800
マヒ時間	30秒/20秒/5秒
弱点	クラウド
半減	アース
無効	-
睡眠時刻	12:00~12:30
警戒時間	40秒
経験値	28
小剣耐久値	-
武器耐久値	-
盾耐久値	-

視覚	○	気絶	○
聴覚	○	石化	○
マヒ	○	太陽光	-

攻撃を当てると一定時間混乱して石化光線を射出。この性質はよく覚えておこう。

攻撃名	
石化光線	-
突き攻撃	-
-	-
-	-

Undead マミーLv3



耐久値	600/800/1200
マヒ耐久値	1800/2400/2400
マヒ時間	30秒/20秒/5秒
弱点	フレイム
半減	-
無効	-
睡眠時刻	-
警戒時間	30秒
経験値	30
小剣耐久値	-
武器耐久値	-
盾耐久値	-

視覚	-	気絶	○
聴覚	○	石化	-
マヒ	○	太陽光	弱い

マミーの最上位タイプ。ホットマミー時に接触すると結構なダメージなので注意。

攻撃名	
噛み付き攻撃	-
爆弾吐き	-
ホットマミー	-
-	-

Undead クレイゴーレム



耐久値	150/200/300
マヒ耐久値	450/600/600
マヒ時間	30秒/20秒/5秒
弱点	アース
半減	-
無効	-
睡眠時刻	03:00~03:30
警戒時間	30秒
経験値	5
小剣耐久値	-
武器耐久値	-
盾耐久値	-

視覚	○	気絶	○
聴覚	○	石化	-
マヒ	○	太陽光	-

発見されると転がってくるが、壁に張りつければ回避可能。転がりで同士打ちも狙える。

攻撃名	
転がり	-
体当たり	-
-	-
-	-

Undead コカトリスLv2



耐久値	768/1024/1536
マヒ耐久値	600/800/800
マヒ時間	30秒/20秒/5秒
弱点	クラウド
半減	アース
無効	-
睡眠時刻	12:00~12:30
警戒時間	40秒
経験値	28
小剣耐久値	-
武器耐久値	-
盾耐久値	-

視覚	○	気絶	○
聴覚	○	石化	-
マヒ	○	太陽光	-

コカトリスの最上位タイプ。視界がLv1より広がっている。

攻撃名	
石化光線	-
突き攻撃	-
-	-
-	-

Undead ステップス



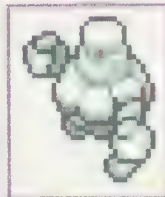
耐久値	450/600/900
マヒ耐久値	-
マヒ時間	-
弱点	ソル
半減	-
無効	ダーク
睡眠時刻	-
警戒時間	15秒
経験値	10
小剣耐久値	-
武器耐久値	-
盾耐久値	-

視覚	○	気絶	-
聴覚	-	石化	-
マヒ	-	太陽光	-

普段は足跡しか見えない。スキャンや千里眼の実を使えば視認できるようになる。

攻撃名	
影槍	-
-	-
-	-
-	-

Undead アイスゴーレム



耐久値	300/400/600
マヒ耐久値	750/1000/1000
マヒ時間	30秒/20秒/5秒
弱点	フレイム
半減	-
無効	フロスト
睡眠時刻	-
警戒時間	30秒
経験値	10
小剣耐久値	-
武器耐久値	-
盾耐久値	-

視覚	○	気絶	○
聴覚	○	石化	-
マヒ	○	太陽光	-

フロスト属性のゴーレム。遠距離攻撃の地走りを使う。

攻撃名	
転がり	-
地走り	-
体当たり	-
-	-

Undead ストーンゴーレム



耐久値	600/800/1200
マヒ耐久値	1800/2400/2400
マヒ時間	30秒/20秒/5秒
弱点	ヘビー
半減	回転、ソード
無効	-
睡眠時刻	-
警戒時間	30秒
経験値	30
小剣耐久値	-
武器耐久値	-
盾耐久値	-

視覚	○	気絶	○
聴覚	○	石化	-
マヒ	○	太陽光	-

相対するゴーレムの中ではもっとも強い。ヘビースhotsが有効な攻撃だ。

攻撃名	
転がり	-
地走り	-
体当たり	-
-	-

Undead ミミック



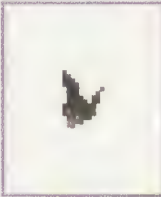
耐久値	375/500/750
マヒ耐久値	-
マヒ時間	-
弱点	-
半減	-
無効	-
睡眠時刻	-
警戒時間	-
経験値	10
小剣耐久値	-
武器耐久値	-
盾耐久値	-

視覚	-	気絶	-
聴覚	-	石化	-
マヒ	-	太陽光	-

宝箱を開けようとするとき攻撃を仕掛けてくる。スキャン使用時に点灯する。

攻撃名	
体当たり	-
-	-
-	-
-	-

Undead バット



耐久値	150/200/300
マヒ耐久値	-
マヒ時間	-
弱点	クラウド
半減	アース
無効	-
睡眠時刻	-
警戒時間	-
経験値	1
小剣耐久値	-
武器耐久値	-
盾耐久値	-

視覚	-	気絶	-
聴覚	-	石化	-
マヒ	-	太陽光	-

近寄ると襲いかかってくる。複数登場することが多いので回転タイプで対処だ。

攻撃名	
噛み付き	-
-	-
-	-
-	-

Undead クロウ



耐久値	60~90/60~120/120~180
マヒ耐久値	—
マヒ時間	—
弱点	クラウド
半減	アース
無効	—
睡眠時刻	—
警戒時間	—
経験値	1
小剣耐久値	—
武器耐久値	—
盾耐久値	—

一定範囲内に近寄ると主人公を攻撃する。フラッシュを用いると簡単に退けられる。

攻撃名	
突き	—
—	—
—	—
—	—

Undead スパイダー



耐久値	100~200/100~200/100~200
マヒ耐久値	—
マヒ時間	—
弱点	ソード
半減	クラウド
無効	—
睡眠時刻	—
警戒時間	3秒
経験値	1
小剣耐久値	—
武器耐久値	—
盾耐久値	—

唯一、自身に攻撃判定がない。蜘蛛の巣はショットやスプレッドで見えるようになる。

攻撃名	
蜘蛛の巣	—
—	—
—	—
—	—

Undead ポイズンスパイダー



耐久値	100~200/100~200/100~200
マヒ耐久値	—
マヒ時間	—
弱点	ソード
半減	クラウド
無効	—
睡眠時刻	—
警戒時間	3秒
経験値	1
小剣耐久値	—
武器耐久値	—
盾耐久値	—

スパイダーの上位タイプ。攻撃判定がついているので、接触は厳禁。

攻撃名	
毒攻撃	—
—	—
—	—
—	—

Undead オクトパス



耐久値	200~500
マヒ耐久値	—
マヒ時間	—
弱点	ソード
半減	クラウド
無効	—
睡眠時刻	—
警戒時間	—
経験値	15
小剣耐久値	—
武器耐久値	—
盾耐久値	—

離れると氷塊、近づくと触手で引きずり込もうとする。ソードのフレームが有効。

攻撃名	
氷塊投げ	—
掴み	—
—	—
—	—

Undead クラーケン



耐久値	300
マヒ耐久値	—
マヒ時間	—
弱点	ソード
半減	クラウド
無効	—
睡眠時刻	—
警戒時間	—
経験値	15
小剣耐久値	—
武器耐久値	—
盾耐久値	—

オクトパスとほぼ同じだが、こちらはトラップ部屋に登場。足すべてで1匹分。

攻撃名	
氷塊投げ	—
掴み	—
—	—
—	—

Undead ソード

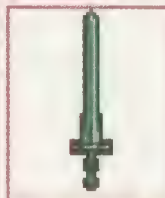


耐久値	900/1200/1500
マヒ耐久値	—
マヒ時間	—
弱点	ソード
半減	回転
無効	—
睡眠時刻	—
警戒時間	—
経験値	10
小剣耐久値	375/500/625
武器耐久値	—
盾耐久値	—

意外にもソードタイプに弱い。ただ、ソードタイプだと小剣の跳ね返しができない。

攻撃名	
スレイブ召喚	—
スレイブアタック	—
突き	—
分身攻撃	—

Undead ソード(カース)

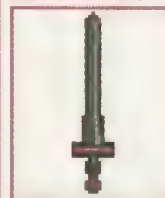


耐久値	750/1000/1250
マヒ耐久値	—
マヒ時間	—
弱点	ソード
半減	回転
無効	—
睡眠時刻	—
警戒時間	—
経験値	30
小剣耐久値	375/500/625
武器耐久値	—
盾耐久値	—

ソードの上位タイプ。見かけと能力値以外の変化はなく、弱点もそのまゝ。

攻撃名	
スレイブ召喚	—
スレイブアタック	—
突き	—
分身攻撃	—

Undead ソード(ブラッド)



耐久値	1500/2000/2500
マヒ耐久値	—
マヒ時間	—
弱点	ソード
半減	回転
無効	—
睡眠時刻	—
警戒時間	—
経験値	50
小剣耐久値	375/500/625
武器耐久値	—
盾耐久値	—

ソードの最上位タイプ。耐久値がかなり高くなっているの、心してかろう。

攻撃名	
スレイブ召喚	—
スレイブアタック	—
突き	—
分身攻撃	—

Undead アックス



耐久値	750/1000/1250
マヒ耐久値	375/500/625
マヒ時間	—
弱点	回転
半減	ソード
無効	—
睡眠時刻	—
警戒時間	—
経験値	10
小斧耐久値	375/500/625
武器耐久値	—
盾耐久値	—

ソードと似たような感じだが、こちら的小斧は跳ね返しができなくなっている。

攻撃名	
スレイブ召喚	—
スレイブアタック	—
バーサーク	—
—	—

Undead アックス(カース)



耐久値	1315/1500/1875
マヒ耐久値	375/500/625
マヒ時間	—
弱点	回転
半減	ソード
無効	—
睡眠時刻	—
警戒時間	—
経験値	30
小斧耐久値	—
武器耐久値	—
盾耐久値	—

アックスの上位タイプ。アックスと耐久値関連以外はなんの変更不能ない。

攻撃名	
スレイブ召喚	—
スレイブアタック	—
バーサーク	—
—	—

Undead アックス(ブラッド)



耐久値	1500/2000/2500
マヒ耐久値	375/500/625
マヒ時間	—
弱点	回転
半減	—
無効	—
睡眠時刻	—
警戒時間	—
経験値	50
小斧耐久値	—
武器耐久値	—
盾耐久値	—

最上位タイプ。弱点の回転タイプはアックスの動きに対応しにくいのが難点。

攻撃名	
スレイブ召喚	—
スレイブアタック	—
バーサーク	—
—	—

Undead ブロンズアーマー



耐久値	1500/2000/2500
マヒ耐久値	—
マヒ時間	—
弱点	ヘビー
半減	ソード、回転
無効	—
睡眠時刻	—
警戒時間	—
経験値	50
小剣耐久値	—
武器耐久値	1000
盾耐久値	—

西洋風の騎士然としたアンデッド。剣は攻撃を当て続けると破壊できる。

攻撃名	
殴り	鉄球召喚
横斬り	—
回転斬り	—
縦斬り	—

Undead レッドアーマー



耐久値	1500/2000/2500
マヒ耐久値	—
マヒ時間	—
弱点	フロスト
半減	—
無効	フレイム
睡眠時刻	—
警戒時間	—
経験値	50
小剣耐久値	—
武器耐久値	1000
盾耐久値	750/1000/1250

ハンマーを装備したフレイム属性のアーマー。攻撃を受けること引火する。

攻撃名	
殴り	鉄球召喚
横斬り	—
回転斬り	—
縦斬り	—

Undead ブルーアーマー



耐久値	2250/3000/3750
マヒ耐久値	—
マヒ時間	—
弱点	フレイム
半減	—
無効	フロスト
睡眠時刻	—
警戒時間	—
経験値	50
小剣耐久値	—
武器耐久値	1000
盾耐久値	1125/1500/1875

剣と盾を備えたフロスト属性のアーマー。盾を構えているスキに背後から攻撃だ。

攻撃名	
殴り	鉄球召喚
横斬り	—
回転斬り	—
縦斬り	—

Immortal ムスベル(火吹山)



耐久値	10000/10000/10000
防御値	0/10/80
弱点	フロスト※4
半減	フレイム
無効	—

1回目のムスベル。フロスト属性の攻撃が効くが、永久凍土を先にクリアするかどうか悩むところ。

攻撃名	攻撃内容
殴り	主人公めがけて腕を振って攻撃
岩石落とし	床を叩いて岩石を落とす
転がり	主人公めがけて転がりながら突進してくる
ジャンプ	溶岩に落とされた後、溶岩の中から飛躍して主人公めがけて落下
分裂	分裂してステージを駆け回る。一定時間or一定ダメージ後に合体
バックジャンプ	溶岩に落ちそうになりながらも跳んで、バックジャンプして攻撃

Immortal ムスベル(暗黒城)



耐久値	15000/15000/15000
防御値	0/20/120
弱点	フロスト※4
半減	フレイム
無効	—

耐久値と防御値が上昇。転がりを直前まで引きつけないと落とすづらくなっている。

攻撃名	攻撃内容
殴り	主人公めがけて腕を振って攻撃
岩石落とし	床を叩いて岩石を落とす
転がり	主人公めがけて転がりながら突進してくる
ジャンプ	溶岩に落とされた後、溶岩の中から飛躍して主人公めがけて落下
分裂	分裂してステージを駆け回る。一定時間or一定ダメージ後に合体
バックジャンプ	溶岩に落ちそうになりながらも跳んで、バックジャンプして攻撃

Undead ブラックアーマー



耐久値	3750/5000/6250
マヒ耐久値	—
マヒ時間	—
弱点	ヘビー
半減	ソード、回転
無効	—
睡眠時刻	—
警戒時間	—
経験値	50
小剣耐久値	—
武器耐久値	1000
盾耐久値	1536/2048/2560

破格の耐久値を誇る漆黒のアーマー。ダッシュしつつ放つ縦斬りが脅威的。

攻撃名	
殴り	鉄球召喚
横斬り	—
回転斬り	—
ダッシュ縦斬り	—

Undead 白銀の騎士



耐久値	7500/10000/12500
マヒ耐久値	—
マヒ時間	—
弱点	ヘビー
半減	ソード、回転
無効	—
睡眠時刻	—
警戒時間	—
経験値	2000
小剣耐久値	—
武器耐久値	5000
盾耐久値	3750/5000/6250

すべての紋章を集めて蒼空の塔の最上階(その時点での)までいくと出現。手強い。

攻撃名	
殴り	ダッシュ横斬り
横斬り	ダッシュ縦斬り
縦斬り	ダッシュ縦斬り(ホーミング)
回転斬り	ワイルドバレットルナ

Immortal ガルム(永久凍土)



耐久値	8000/10000/12000
防御値	0/0/80
弱点	フレイム
半減	—
無効	フロスト

1回目のガルム。バーストの準備動作中に氷を当てても、バーストが継続されるので注意。

攻撃名	攻撃内容
アイスブレス攻撃	口から氷のブレスを吐き出す。フロスト属性
移動時の攻撃	移動時の攻撃
バースト攻撃	遠吠え後、直前広範囲に達して衝撃波を出す。氷ブロックで防御可
ステルス化	背景に同化して潜む。潜み中は体力回復orブレス攻撃

Immortal ガルム(暗黒城)

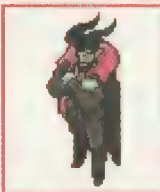


耐久値	10000/12000/14000
防御値	0/0/100
弱点	フレイム
半減	—
無効	フロスト

暗黒城戦バージョン。バースト後に自分の周りを出す氷槌は、氷ブロックを防ぐ役割がある。要注意。

攻撃名	攻撃内容
アイスブレス攻撃	口から氷のブレスを吐き出す。フロスト属性
体当たり攻撃	移動時の攻撃
バースト攻撃	遠吠え後、直前広範囲に達して衝撃波を出す。氷ブロックで防御可
ステルス化	体力回復しつつ氷槌を放つ
氷槌	氷の刃で攻撃。自分の身を守る防御タイプも存在

Immortal 伯爵(血鎧の館)



耐久値	5000/8000/10000
防御値	0/0/150
弱点	ソル
半減	—
無効	ダーク

1回目の伯爵。ヴァンパイアソードをソル属性の攻撃で跳ね返すと、高ダメージを与えられる。

攻撃名	攻撃内容
ソードアタック	剣を召喚して直線状に飛ばす
血槍攻撃	血で槍を作り相手に向かって飛ばす
吸血攻撃	突進後、吸血。吸血中は伯爵の耐久値が回復※3
分裂攻撃	バット数匹に分散して攻撃を仕掛ける
—	—
—	—
—	—
—	—

Immortal 伯爵(暗黒城)



耐久値	5000/8000/10000
防御値	0/100/200
弱点	ソル
半減	—
無効	ダーク

暗黒城での伯爵。耐久値は変わらないが防御値が上昇しており、血鎧の館より堅くなっている。

攻撃名	攻撃内容
ソードアタック	剣を召喚して円状に飛ばす
血槍攻撃	血で槍を作り相手に向かって飛ばす
吸血攻撃	突進後、吸血。吸血中は伯爵の耐久値が回復
分裂攻撃	バット数匹に分散して攻撃を仕掛ける
スパイダー召喚	スパイダーを数匹召喚する
—	—
—	—
—	—

Immortal カーミラ(太陽都市)

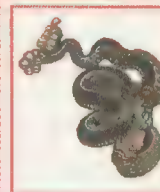


耐久値	10000/10000/10000
防御値	100/150/150
弱点	ストーン
半減	—
無効	ダーク

1回目のカーミラ。一応、尻尾が弱点だが、攻撃はあまり効かない。石化光線の跳ね返しが有効。

攻撃名	攻撃内容
尻尾攻撃(小)	尻尾でなぎ払い。主人公が尻尾に接近した際使用
尻尾攻撃(中)	尻尾をよこす。主人公が接近した時の石化光線一定回数射出
尻尾攻撃(大)	太い尻尾をよこす。叩きつけた後、引きつけて、突き攻撃
石化光線	目から発射。まっすぐ飛ぶ発射ポイントは正面、左右の3種類
石化光線(全体)	両手から複数の光線を同時発射。また左右の3カ所に石像からも発射
びんた	主人公が本体に接近したときに本体で主人公をひびく
コカトリス召還	コカトリスを召喚する(イージー・ノーマルは2体、ハードは3体)

Immortal カーミラ(暗黒城)



耐久値	10000/10000/10000
防御値	100/150/150
弱点	ストーン
半減	—
無効	ダーク

1回目と2回目の差はそれほどないが、尻尾大攻撃が若干変化。たたきつけ後の横振りに注意だ。

攻撃名	攻撃内容
尻尾攻撃(小)	尻尾でなぎ払い。主人公が尻尾に接近した際使用
尻尾攻撃(中)	尻尾をよこす。主人公が接近した時の石化光線一定回数射出
尻尾攻撃(大)	太い尻尾をよこす。叩きつけた後、引きつけて、突き攻撃
石化光線	目から発射。まっすぐ飛ぶ発射ポイントは正面、左右の3種類
石化光線(全体)	両手から複数の光線を同時発射。また左右の3カ所に石像からも発射
びんた	主人公が本体に接近したときに本体で主人公をひびく
コカトリス召還	コカトリスを召喚する(イージー・ノーマルは2体、ハードは3体)

※3…体力50%以下で行う。

※4…溶岩落下後の一定時間に限る。

Immortal サバタ (1st)



耐久値	3000/5000/8000
防御値	15/25/35*5
弱点	—
半減	—
無効	—

正面からの攻撃はまったく通じない。壁叩きばかりしているとナイトメアを撃ってくる。

攻撃	内容
暗黒ショット	暗黒銃によるショット攻撃。主人公を発見すると放つ
暗黒スプレッド	暗黒銃によるスプレッド攻撃。主人公にショット攻撃が当たると接近して放つ
ナイトメア	ノックで寝させ続けていると、首の位置付近にグレイネードを放てる。爆風は四散
暗黒独楽	回転スプレッド状態で主人公に向かって突進
影分身	分身を4体生成してステージを走り回る。本体にダメージを与えると分身解除
—	—
—	—
—	—

Immortal サバタ (2nd)



耐久値	3000/5000/8000
防御値	15/25/35*5
弱点	ソル
半減	ソル以外
無効	—

左記のサバタから連続戦闘。同じ戦法で構わないが、周囲を暗くされてしまうため難易度アップ。

攻撃	内容
暗黒ショット	暗黒銃によるショット攻撃。主人公を発見すると放つ
暗黒スプレッド	暗黒銃によるスプレッド攻撃。主人公にショット攻撃が当たると接近して放つ
ナイトメア	ノックで寝させ続けていると、首の位置付近にグレイネードを放てる。爆風は四散
暗黒独楽	回転スプレッド状態で主人公に向かって突進
影分身	分身を4体生成してステージを走り回る。本体にダメージを与えると分身解除
ブラックホール	ブラックホールを生成。ブラックホールに飲み込まれるとダメージ
ブラックサン	攻撃を受けると発射。ライジングサンの効果を打ち消す
—	—

Immortal ヘル (クイーン)



制限時間*6	150/240/300
耐久値	10000/10000/10000
弱点	ソル
半減	—
無効	ダーク

最初の形態のヘル。耐久値が設定されているものの、回復されてしまうため倒すことは不可。

攻撃	内容
血槍攻撃	3方向に血槍が出現して主人公を襲う
火炎弾攻撃	火炎弾を飛ばす。落下位置は主人公のいた位置が目標
アイスプレス	足元からプレスを出す。受けると凍って動きが鈍る
石化光線	ホーミングする石化光線を発射
デス	タイムリミット時に発動。くらうと即死
ウィップ	接近した主人公に向かって腕を振って攻撃
デッドセル	暗黒粒子が湧き出る型に発生。おてんこさまの働きを封じる。ソル属性で除去可能
リバーズ	周囲のホルルンを取り込んで回復する

Immortal ヘル (イモータル)



耐久値	10000/10000/10000*7
防御値	0/0/0
弱点	—
半減	—
無効	ダーク

形態が変わったヘル。ワイルドバンチは、ヘルの白の腕をすべて破壊してから撃つのが得策。

攻撃	内容
突き攻撃	白の腕を使って主人公とサバタを攻撃
吸血攻撃	主人公、及びサバタを捕縛して吸血。レバガチャで早期脱出可能
ジェネレーター爆み	ジェネレーターごとについて太陽エネルギーを暗黒エネルギーに変える
プレス・オブ・ダーク	口から放たれるホーミングレーザー。主人公に取り付くと体力を奪い取る
—	—
—	—
—	—

太陽コラム 満月と「ボクタイ」の関係

■月下美人とサバタ、そしてジャンゴ

月の一族「月光仔」の生き残りとして、最後の「月下美人」継承者マーニ。元々はイモータルにとらわれの身になっていたが、イモータルとして承えらることよりも人としての生と死を望み、イモータル最大の敵であったリングのもとへ走った。その後マーニが産んだのがサバタと本作の主人公ジャンゴだ。

その2人が、何故兄弟でありながら敵と味方の関係になってしまったか。それにはマーニの姉ヘルが大きく関与している。ヘルはマーニを憎むあまり、サバタを奪い自らの子として育てたのである。それは銀河意志ダークの計略でもあるのだが、気付いている者は少ない。

■満月時のサバタには御用心！

月光仔の血を強く受け継いでいるサバタは、満月の日になるとパワーアップ。攻撃力が通常時の1.2倍となり、さらには防御値までも反映される（上記データ参照）。サバタと戦う際には満月の日は避けた方が無難だ。満月日に関しては下記の表を参照のこと。

■「ボクタイ」での向こう1年間の満月日

年	日	年	日
2003年	8/13	2004年	3/6
	9/12		4/5
	10/11		5/5
	11/9		6/3
	12/9		7/3
2004年	1/7	8/1	
	2/6	8/31	

※5…満月時のみ反映。満月時はサバタのグラフィックが変化し、攻撃力も1.2倍となる。

※6…単位は秒。この時間内におてんこさまがジェネレーターを4つ召喚できないと、ゲームオーバーとなる。

※7…白の腕の耐久値は5000/10000/10000。

太陽プラント合成表

太陽プラントでの果実の合成結果一覧を公開！
より強力、便利なアイテムを合成でどんどん作り出そう。

		3	4	2	3	22	2	5	2	21	12	2	2	2	4	17	2	2	4	4	—	—
青リンゴ																						
赤リンゴ				20	20	4	22	1	5	4	16	13	11	8	7	4	15	5	6	1	18	—
金のリンゴ				15	20	22	15	2	4	20	15	11	4	12	20	15	18	9	9	4	—	—
いやしの果実						9	19	15	17	15	19	5	11	20	12	5	15	8	5	22	19	—
太陽の実						13	8	9	11	9	18	11	8	13	9	15	18	4	8	15	—	—
千里眼の実						17	18	5	18	2	4	14	1	16	17	8	17	10	17	—	—	—
しのびの実						5	21	22	22	11	8	12	16	9	22	14	5	15	—	—	—	—
速さの実						7	7	7	7	7	17	16	5	7	9	17	3	4	—	—	—	—
バナナ											5	12	3	5	13	4	20	19	21	22	8	—
危険なバナナ											22	13	14	7	22	19	21	7	15	9	—	—
赤いキノコ											19	2	1	12	6	3	9	12	5	—	—	—
青いキノコ											14	7	16	10	10	17	14	5	—	—	—	—
炎の実														5	10	14	18	5	14	4	—	—
氷の実															10	15	9	13	15	15	—	—
がまんの実																4	20	6	16	4	—	—
やせがまんの実																	22	17	4	13	—	—
カラビょうたん																		12	16	19	—	—
太陽樹の葉																			9	4	—	—
呪いのカボチャ																				4	—	—
復活の果実																					—	—
倍増ニンジン																					—	—
倍速ニンジン																					—	—

合成で作れるアイテムは全部で22種類。倍速ニンジン、倍増ニンジンに合成してできるアイテムの種類には影響せず、育成スピードと収穫できる数に影響を及ぼす（P.015参照）。上の表は縦軸と横軸のアイテムを掛け合わせると、表内の番号のアイテムが

できあがることを表す。つまり、青リンゴ(1)と赤リンゴ(2)を合成すると金のリンゴ(3)になるということだ。なお、例外としてパイナップルを持っていない状態で呪いのカボチャと復活の果実を合成した場合は、パイナップルができる。



結局、太陽光が一番多く得られる条件って？

これまでの太陽コラムから、「ボクタイ」のために太陽光が一番多く得られる条件を整理してみよう。

まずは太陽光をじゃまするものがない方がいいので、家の中より屋外、曇りより晴れ、できれば標高が高く太陽により近い場所が望ましい。

次に、太陽光が強いほどいいことから、季節は夏、時間なら正午が最適だ。これは、太陽が高い位置にあ

るほど太陽光が強いからだ。

さらに、日照時間が長いこと。時期的には昼の長さが一番長い夏至の前後、地域的には明野村のように、晴れの日が多い場所ほど太陽光を多く得られる。

このような条件がそろうのは難しいが、参考にして、それぞれの場所、季節、時間で、最も快適に「ボクタイ」をプレイできる方法を工夫してみてください。

ヴァンパイアの謎

人の生き血をすすする異形の存在「ヴァンパイア」を、さまざまな角度から解説。
これを読めば、キミも今日からヴァンパイア博士だ！

吸血しない吸血鬼？

右項には、「吸血が何といてもヴァンパイアの最大の特徴」と記したが、広い意味でいえば血を吸わないヴァンパイアというのも一応存在する。ただ、これはあまり一般的でないため、本稿では血を吸うヴァンパイアのみを取り上げている。

吸うのは血だけではない？

一般にヴァンパイアが吸うのは血とされているが、伝承によれば血ではなく人間の生命力そのものを採取するタイプもいたとされる。生命力を吸われた人間は一体どうなるのか……想像するだけでも恐ろしいものがある。

アイコン

聖画像のこと。ルーマニアの伝承として有名な「娘と吸血鬼」という話では、娘を襲った吸血鬼がアイコンによって死滅している。

ヴァンパイアの語源は？

「vampire」という名称は、スラヴ語にそもそもの語源があるといわれており、トルコ語で魔女という意味を持つuberと、セルビア/クロアチア語で飛ぶという意味を持つpiratiの組み合わせだという説や、ポーランド語で翼のある亡霊という意味を持つupiorに語源があるのではないかという説など、諸説が多数存在している。何にせよ、語源となっている言葉はあまり縁起のいいものではないようだ。

1 ヴァンパイアの特徴

■ヴァンパイアの特徴

人知を越えた計り知れない能力を持つといわれているヴァンパイア。その特徴は地域や時代によってさまざまだが、いわゆるドラキュラ伯爵に見られるようなフィクションでの誇張された定説も含めると、大体以下のような感じとなる。

これらの中でも最大の特徴は、何といても人の血を吸うことであろう。

これはフィクション、伝承とも一貫しており、血を吸われた人間は死した後ヴァンパイアになるといわれている。



◀ ヴァンパイアといえは吸血。本作でも伯爵が行う。

ヴァンパイアの特徴一覧

(フィクションでの定説も含む)

蘇った死体／不老不死／人間の血を吸う
人間を魅了する／鏡に映らない／力が強い
変身能力を持つ／夜行性

■ヴァンパイアの弱点・苦手なもの

不老不死と、無敵を誇るヴァンパイアだが、もちろん弱点もある。

ヴァンパイアが苦手とするものは、基本的にキリスト教にゆかりのあるものが多い。十字架やアイコンなどはその最たる例だろう。

他にも意外なところでは、水が苦手とされている。何でも、流れる水がある場所、つまり川や海を渡ることがで

きないという。ちょっとやさつこのことで死なないヴァンパイアといえども、こんな弱点も持ち合わせているのだ。



◀ 光も弱点の一つ。作中でもうまく再現されている。

ヴァンパイアの弱点・苦手なもの一覧

(フィクションでの定説も含む)

十字架／にんにく
水(川を渡れない)／銀／日光／塩／イバラ／アイコン
教会によって清められた物／白木の杭

2 ヴァンパイアとは？

■その起源は東欧にあり

ヴァンパイアといえば裏地の赤いマントをひるがえした姿を想像してしまうが、それは後世の映画による脚色。簡単にいえばヴァンパイアとは、人の血を吸う蘇った死者のことである。

いにしえから吸血鬼伝説は語り継がれてきたが、現代におけるヴァンパイアのそもそもの起源は、東欧の民間伝承だといわれている。この伝承が18世紀あたりから東欧を経て西欧へ伝わり、現在のヴァンパイアのイメージができあがったのである。



いかにもドラキュラといった感じの伯爵。もはや定番のスタイルであろう。

■吸血鬼の存在を知らしめた数々の怪事件

ではその東欧の民間伝承とは？ その多くは死した人間が蘇り、夜夜夜々現れては人を襲うというものであった。例えば有名な話として、アーノルド・パウルの事件がある。パウルは兵士として各地を転戦した後、故郷に戻り農民となるが、ある日干草車の下敷きとなって圧死。異変が起こったのはこの後だった。パウルの死から30日後、パウルの村の村民が4人、吸血鬼に襲われたかのような死を迎えたの

だ。軍属時代に吸血鬼に襲われた一件から(注釈参照)パウルが怪しいと感じた村民は立会人の元、墓を掘り起こし、その中に生前の姿を保った遺体を発見する。立会人は吸血鬼だと定め、村人が退治すべく杭を心臓に打ち込んだ。するとおぞましい叫び声(しびき)と血飛沫を上げ、息絶えたという。その後、この話は立会人によって報告書が作成、公開され、噂が噂を呼び、吸血鬼の存在が世に広まることとなった。

■早すぎた埋葬による悲劇

パウル事件のような伝承の背景には、右のように17~18世紀当時の医療技術の乏しさと埋葬方法にも原因があったと考えられる。というのも、当時は土葬で、仮死状態のまま埋葬されることも珍しくなかったからだ。仮死状態から墓中で息を吹き返し、苦しんだあげく真の死を迎え、何かの拍子でその遺体が発見される。遺体に腐敗がないことや、飢えのあまり自らの血肉を食した形跡などから吸血鬼とされてしまったことは想像に難くない。

東欧

東ヨーロッパのこと。数々の吸血鬼伝説はほとんど東欧、とくにスラヴ圏(ロシア、ラトヴィア、ウクライナ、ポーランド、スロヴァキア、ハンガリー、ルーマニア、ブルガリアなどのスラヴ諸族に属する国家、民族)が発祥地となっている。西欧には吸血鬼の存在はもちろん、伝承めいた話もありない。

吸血鬼に襲われた一件

パウルはトルコで軍役に動んでいた際、吸血鬼の被害にあったという過去を持っていた。そのことを、彼は故郷の人たちに隠すことなく話していたため、村人達が「もしや……」と思ったわけである。一応、吸血鬼が眠っていた墓の土を食すなどの対策(吸血鬼に襲われた者は、その吸血鬼の眠る場所の土を食せば助かるという伝承がある)はしたようだが、吸血鬼化は避けられなかったようである。

■埋葬の悲劇

寒冷地などでは死体が腐敗することがないため、永遠の肉体を持つ吸血鬼なのではと疑われたことや、②の状態から自力で帰還し、吸血鬼とされてしまうこともあった。また、当時は浅く墓を掘っていたため、どう猛な動物が死体を食い散らかし、その惨状を見て「吸血鬼の仕業だ！」と騒ぎになったこともあったらしい。

①仮死状態のまま埋葬される

②土中で息を吹き返す

③2度目の死を迎える

④何かの拍子でその遺体が発見される

⑤遺体の状態から吸血鬼と判断される

●ポリドリの『吸血鬼』

元々はバイロンという詩人が書いた吸血鬼に関する断章を、ポリドリが形にしてできたのが『吸血鬼』。『吸血鬼』完成の裏には、バイロンとポリドリの因縁があり、作品の発表そのものがバイロンへのポリドリの復讐であったといわれている。

作中の吸血鬼ルイス・ヴァン・ヘルはバイロンそのものだというからくりも……。このような形で作られたものが古典として語り継がれているのが何とも面白い。

●ドラキュラのモデル

ドラキュラ伯爵にはモデルになった人物がいる。15世紀に敵という敵を串刺しにしたことで有名なフラキア領主ヴラド・ツェペシュその人である。ドラキュラ、という名前もこのヴラド公が起源で、彼の通り名であるドラキュラ（悪魔の子という意味がある）をストーリーカーが気に入りそのまま使ったという経緯がある。

ドラキュラのイメージと串刺し公という異名から、相当残酷な人物だったのではと思う人も多いだろうが、決してそうではない。確かになんでもない軽罪でも、容赦なく死刑にしたり、トルコ軍の死体を見せしめのためにだけ串刺しにして並べたこともある。とはいえ、当時としては串刺しは当たり前の刑であったし、何より一国のフラキアが大国トルコに対するためには、そういった心理戦も交えなければ到底勝ち目などなかったのだ。それをして、ヴラドを血に飢えた残酷な人にしてしまうのは酷というものであろう。

それにしても、幸か不幸か後世で吸血鬼として有名になろうとはヴラド自身も考えもしなかったことだろう。

3 ドラキュラの誕生

■ドラキュラ以前の文学作品

18世紀を境に増え始めたヴァンパイアの伝承を受けて、数多く生まれた吸血鬼文学。その元祖的な存在として知られるのがポリドリの『吸血鬼』だ。貴族、鉛色の肌、女たらしなど現在におけるヴァンパイア像はほぼ、この作品でできあがっている。他には、当時としては珍しい同性愛を扱った、レ・ファニユの『吸血鬼カーミラ』も吸血鬼文学として名高い。



本作にも登場するレディ・ヴァンパイア、カーミラ。見かけは普通の少女なのだが……？

■恐怖の魔人、ドラキュラ伯爵現る

ポリドリの『吸血鬼』や、レ・ファニユの『吸血鬼カーミラ』などの吸血鬼文学を経て、1897年にゴシックホラーの金字塔的作品が誕生した。そう、いわずと知れたブラム・ストーカーの『吸血鬼ドラキュラ』である。話の内容は、つまるところ、イギリスと自分の城があるルーマニア（トランシルヴァニア）を行き交い暗躍するドラキュラ伯爵と、ヘルシング教授を始めとする人間達の戦いに過ぎないが、頻繁に場面が切り替わる息尽かせめ展開や、日記&手記形式で進む構成、そして何となく、稀代のダークヒーロー、ドラキュラの存在がこの作品を名作たらしめている。

すでにポリドリやレ・ファニユといった先人達が大体の骨子を作り上げていた吸血鬼像であったが、ストーカーはそ

れだけに飽きたらず、各地の吸血鬼伝承の話を調べて作品に取り入れ、さらなる進化を図る。その結果できあがったのがドラキュラ伯爵であった。全身黒ずくめの服、霧やコウモリへの変身、日中は棺の中で寝る、自分の城を持つ、血を吸われ若返る（なお、裏地が赤い漆黒のマントはストーカーの創作ではなく演劇が発祥といわれている）……といった現代においてもおなじみのギミックの数々を作り上げ、ストーカーはドラキュラ、ひいてはヴァンパイアのキャラクター性を確固たるものに仕上げたのである。

後世の小説や映画などに登場する吸血鬼のほとんどがドラキュラ伯爵を下敷きにしている事実を考えると、ストーカーの成し遂げた偉業はすばらしいの一言に尽きるだろう。

ブラム・ストーカーの主な著作

- ・日没の下で (1881)
- ・蛇の道 (1890)
- ・河口 (1895)
- ・シャスタの肩 (1895)
- ・吸血鬼ドラキュラ (1897)
- ・海の秘密 (1902)
- ・男 (1905)
- ・レディ・アスライン (1908)
- ・屍衣の貴婦人 (1909)
- ・白蛇の巢窟 (1911)

4 ヴァンパイアハンター

ヴァンパイアを滅する力を有している者達。それがヴァンパイアハンターである。東欧、特にロマに伝わる伝承によれば、ヴァンパイアと人間の間に産まれた子供はダンピールと呼ばれ（ダンピールは総称。男性だとヴァンピール、女性だとヴァンピーラ）、ヴァンパイアハンターとしての能力があったとされる。ダンピールは、一般の人には見えないヴァンパイアを視認することができ、走り回りながら笛を吹くという儀式的な方法でヴァンパイアを退治したという。

本作の主人公、ジャンゴもヴァンパイアハンターではあるが、そのイメージは伝承にはなく、どちらかといえば映画や小説のそれに近い。



▲ヴァンパイアを浄化できる装置「パイラ・ドライバー」。おてんこさまが召喚する。

5 ヴァンパイア関連作品

人の生き血を吸い永遠の生命を持つ闇の者、常人をはるかに超えた特殊な能力、血を吸われた者もヴァンパイアに……といった設定は、世界中の人々に愛され、また多くのクリエイターが格

好の題材として採り上げている。ここでは、吸血鬼、ヴァンパイアに関する映画、アニメーション、漫画を紹介している。一口にヴァンパイアものといっても、その内容は実に多彩だ。

映画 吸血鬼ドラキュラ

1930年 英

吸血鬼退治にトランシルヴァニアの城を訪れたハーカーだが、血を吸われ自身が吸血鬼と化してしまう。ドラキュラはさらにハーカーの婚約者ルーシーを襲い、ルーシーの兄アーサーの妻であるミーナを連れ去る。アーサーは医師ヘルシングと共にドラキュラ城を目

指し、決戦を迎える…。

ホラー映画の老舗、イギリスの映画会社ハマープロ製作の大ヒット作。クリストファー・リーのドラキュラも当たり役で、後のドラキュラ伯爵像を決定づけた。本作以後もリー主演でドラキュラシリーズが続々と制作された。

映画 ドラキュラ

1992年 米

19世紀末、ロンドンの青年弁護士ハーカーは、不動産手続きの依頼を受けトランシルヴァニアの古城を訪れる。城主ドラキュラ伯爵は、ハーカーの持つフィアンセの写真を見て驚愕。それは400年前に失った最愛の妻に生き写しだったのだ。心奪われた伯爵は、ロンドンへ向かう…。

アカデミー賞を受賞した石岡瑛子の衣装と素晴らしいセットが重厚な雰囲気を描き出しているが、この作品では恐怖よりもドラキュラの美しく美しい愛に焦点を当てている。ヘルシング教授を演じているのは『羊たちの沈黙』の殺人鬼レクターでもおなじみのアンソニー・ホプキンス。

ダンピールの外見

ダンピールは、骨がなく、黄色がかかった目や髪をしていたという。また、体からは悪臭を漂わせていたという。

ヴァンパイアハンター

ヴァンパイアと人間のハーフ、ダンピールの他にも、土曜日に産まれた人間もヴァンパイアハンターとしての適正があったという。土曜日はロマにとって、魔除けの意味合いを持つ日だったことが起因していると思われる。

ロマ

11世紀頃からインド北西部のラジャスタン地方からヨーロッパに移動した放浪民族。現在では分散し、欧州各地に定住している。



「吸血鬼ドラキュラ」

監督/テレンス・フィッシャー
主演/クリストファー・リー、ピーター・カッシング
発売・販売元/(株)ソニー・ピクチャーズエンタテインメント
価格/¥2,500 (税別) 期間限定価格



「ドラキュラ」

監督/フランシス・F・コッポラ
主演/ゲイリー・オールドマン、ウィノナライダー、アンソニー・ホプキンス、キアヌ・リーブス
発売・販売元/(株)ソニー・ピクチャーズエンタテインメント
価格/¥2,500 (税別) 期間限定価格

注 価格はDVDのもののみ。



【インタビュー・ウィズ・ヴァンパイア】
監督/ニール・ジョーダン
主演/トム・クルーズ、ブラッド・ピット、
クリスチャン・スレイター、アントニオ・バ
ンデラス、ステイヴン・レイ
発売元/ワーナー・ホーム・ビデオ
価格/¥2,000 (税抜)

【フロム・ダスク・ティルドーン】
監督/ロバート・ロドリゲス
主演/ジョージ・クルーニー、クエンティ
ン・タランティーノ、ハーヴェイ・カイテ
ル、ジュリエット・ルイス
販売元/アミューズビデオ
価格/¥4,800 (税抜)



【ブレイド <DTS EDITION>】
監督/ステイヴン・ノリントン
主演/ウェズリー・スナイプス、ステイヴ
ン・ドーフ、クリス・クリストファーソン
発売元/日本ヘラルド映画
販売元/ポニーキャニオン
価格/¥3,800 (税抜)



【ヴァンパイア 最後の晩餐】
監督/ジョン・カーペンター
主演/ジェームズ・ウッズ、トーマス・イ
ン・グリフィス、ダニエル・ボールドウィ
ン、シェリル・リー
発売元/日本ヘラルド映画
販売元/ハビネット・ピクチャーズ
価格/¥2,800 (税抜)
2003年10月末日まで期間限定発売

注 価格はDVDのものですが。

映画 インタビュー・ウィズ・ヴァンパイア 1994年/米

ライターインタビューを受ける
紳士ルイは、自分が200年以上の歳
月を生きてきたヴァンパイアだと、
半生を語り始める。ヴァンパイア・
レスタトに襲われ、吸血鬼となった
ルイ。生きながらえるために生血を
必要としながらも、どうしても人を
殺すことができない。しかし、ある
日ついに耐え切れず少女の血を吸っ

てしまう。レスタトはその少女を娘
としてルイに与え、永遠に年をとら
ぬまま3人で生活を続けるが…。

アン・ライスのデビュー作であり、
ヴァンパイア・クロニクルの第1作
であるベストセラー小説「夜明けの
ヴァンパイア」の映画化。脚本も原
作者が手掛けている。人気俳優の豪
華な競演も話題を呼び、ヒットした。

映画 フロム・ダスク・ティルドーン 1996年/米

凶悪な銀行強盗、ゲッコー兄弟は、
トレーラーハウスで旅をする牧師一
家を人質にメキシコへ逃亡、仲間と
の待ち合わせ場所である巨大な酒場
にたどり着く。しかし、日没と共に
酒場のバーテン、ダンサー、バンド
達はヴァンパイアに変貌を遂げる。
その酒場はヴァンパイアの巣窟だっ
たのだ。夕暮れから夜明けまで(フ
ロム・ダスク・ティルドーン)の

死闘をくり抜け、無事に朝日を迎
えることができるだろうか…?

「デスベラード」のロバート・ロド
リゲスが「バルブ・フィクション」
のクエンティン・タランティーノと組ん
だ痛快なバイオレンス・ムービー。
前半はヴァンパイアのヴァの字も出
ずに進行するため、知らずに見ると
中盤での変貌ぶりに腰を抜かす。続
編が2作品も作られている。

映画 ブレイド 1998年/米

ヴァンパイアと人間のハーフであ
るブレイドは、ヴァンパイアの始末
を生業とするヴァンパイア・ハンター。
暗黒神復活をたくらむヴァンパイア、
フロストとの死闘が始まる。

ハーフであるためヴァンパイアの
特殊能力を持ちながら弱点は持たな

いというダークヒーロー・ブレイド
が繰り広げるスーパーアクション映
画。その名のとおり、刀を武器にし
てカンフー&チャンバラでヴァンパ
イアをなぎ倒す。ウェズリー・スナ
イプス演じるマッチョなヒーローが
人気で、続編も作られた。

映画 ヴァンパイア 暁の軍戦 1998年/米

ジャックは、ローマ・カトリック
教会から依頼を受けてヴァンパイア
退治を行うヴァンパイア・スレイヤー。
家族をヴァンパイアに殺された彼
は、今日も仲間と共にヴァンパイア
退治を続ける。一方、ヴァンパイア
側も魔鬼ヴァレットをリーダーとし
て勢力を拡大。お互いの生き残りを
賭けた抗争の結末は…。

B級ホラー映画を何作も撮ってい
るカーペンターによる西部劇風ヴァ
ンパイアムービー。眠っているヴァ
ンパイアにワイヤー付きの杭を打ち
込み、それをジープのウィンチで外
へ引きずり出して焼き殺すという
荒々しい退治方法、日没とともに地
中からボコボコと出現するヴァンパ
イア達と、大胆な描写が新鮮。

アニメ ヴァンパイアハンターD 2001年/日本

超A級ヴァンパイアハンター「D」
は、マイエルという男にさらわれた
娘を奪還してほしいという依頼を受
ける。黒馬車を駆り逃げるマイエル
を追うD。しかし、その行く手には
バルバロイの怪人三人衆の姿が…。
菊地秀行による同名人気小説のシ

リーズ第3作「D-妖殺行」を劇場
アニメーション化。監督に『獣兵衛
忍風帖』などで知られる川尻善昭、
製作は良質なアニメーションを次々
と世に送り出しているマッドハウス
が担当している。逆輸入という形で
公開されたことも話題となった。

BLOOD THE LAST VAMPIRE 2000年/日本

昭和41年、米空軍の横田基地周
辺で原因不明の自殺が多発。その裏
に吸血鬼の動きがあると判断した
「組織」は、1人の少女、小夜を横田
基地内にあるアメリカンスクールに
送り込むが…!?

映画「攻殻機動隊」で世界を震撼さ

せた「PRODUCTION I.G」製作
のフルデジタルアニメーションムー
ビー。ノンストップ・アクションモ
ダンホラーの名は伊達ではなく、日
本刀を画面狭しと振りかざす小夜と
吸血鬼によるハイスピードなアクショ
ンシーンは圧巻。

漫画 バンパイア 1966-1967年・1968-1969年 (第一部・第二部) 手塚治虫

あることをきっかけに獣に変身す
る「バンパイア族」の少年トッペイ。
トッペイは父を捜すために上京する
が、そこで間久部緑郎ことロックに
出会い、彼に特異体質を知られてし
まう。弱みを握られたトッペイは仕
方なくロックの悪事に加担するが…。

シェークスピアの4大悲劇の1つ
『マクベス』を骨組みにした、手塚
治虫のSF怪奇作品。正義側の役所が
多いロックの見る者を畏怖させる悪
役ぶりは必見。少年サンデー掲載の
第1部と、少年ブック掲載の第2部
が存在するが、第2部は未完。

漫画 ドン・ドラキュラ 1979年/手塚治虫

ルーマニアはトランシルヴァニア
から、はるばる東京都練馬区の住宅
街にそびえる洋館に引っ越してきた
ある一家。それは何とあの「吸血鬼
ドラキュラ」とその家族だった。
ストーリーがユニークな手塚治虫

の傑作コメディ。ランニングシャツ
にトランクス姿のドラキュラが見ら
れるのは、世界広しといえどもこの
作品くらいなものであろう。「ブラッ
ク・ジャック」の後を受けて少年チャ
ンピオンに掲載された。

漫画 ボーの一族 1972-1976年/萩尾望都

バラに囲まれ、人知れず生きるヴァ
ンパイア、ボーの一族。一族の少年
エドガーは、流浪の生活を続けなが
ら幾多の人間達と関わっていく。

1972年から1976年にかけて別
冊少女コミックに掲載。オリジナリ

ティあふれる吸血鬼「バンパネラ」
の存在もさることながら、緻密な世界
観設定と読むたびに謎が解明するよ
うな話の順番が実に魅力的な名作。
少女マンガではあるものの、老若男
女問わず人気が高い作品である。

『ヴァンパイアハンターD』

原作/菊地秀行
監督/川尻善昭
キャラクター原案/天野喜孝
製作/マッドハウス
販売元/abex distribution
価格 劇場公開版 ¥5,800 (税抜)
オリジナル日本版 ¥4,800 (税抜)



【BLOOD THE LAST VAMPIRE】
監督/北久保弘之
企画協力/押井守 (押井塾)
キャラクターデザイン/寺田克也
主演/藤夕貴
発売/株式会社アニプレックス
価格/レギュラー版 ¥4,800 (税抜)※
デジタルマスター版 ¥5,500 (税抜)
コンプリートBOX版 ¥11,800 (税抜)
※……初回生産分以降は¥5,500 (税抜)
(C)2000 Production I.G/ANX SCI 2 P/A

『バンパイア』

著/手塚治虫
掲載誌/週刊少年サンデー
単行本DATA/秋田書店 秋田文庫
「バンパイア」1-3巻

『ドン・ドラキュラ』

著/手塚治虫
掲載誌/週刊少年チャンピオン
単行本DATA/秋田書店 秋田文庫
「ドン・ドラキュラ」1-3巻

『ボーの一族』

著/萩尾望都
掲載誌/別冊少女コミック
単行本DATA/小学館 小学館文庫
「ボーの一族」1-3巻

注 価格はDVDのものですが。



ボクらの太陽

太陽アクションRPG

小島監督 インタビュー

「ボクらの太陽」のゲームデザインを手掛けた小島監督に「ボクタイ」誕生秘話をうかがった。現実の太陽を採り入れた画期的なゲームの誕生と、そこに秘められた小島監督のメッセージとは！



小島 秀夫

PROFILE

株式会社コナミコンピュータエンタテインメントジャパン取締役副社長。代表作／「メタルギア」シリーズ、「Z.O.E」シリーズなど。現在、「メタルギア ソリッド：ザ・ツインスネークス」（ゲームキューブ）、「メタルギア ソリッド3：スネークイーター」（プレイステーション2）を開発中！

変化した遊びのスタイル

——まず「ボクらの太陽」が生まれたきっかけから教えて下さい。

小島：もともと「遊び」というのは、子供達が自分で工夫してたものなんです。どこで、いつ遊ぶか、天気に合わせて遊ぶ場所も運動場や体育館だったり、河原だったり。遊ぶ人数にしても、例えば野球をしたくても9人对9人なんて、まずそろわない。そこで子供達はどうか、その場でルールを考えるわけですよ。小さい子がいれば、年上にはハンディをつけるとか。野球のボールがなければ、サッカーボールを使って三角ベースにしたりとか工夫をするでしょ。もともと、遊びってそうして子供達が道具を使ってどう遊んでいくか、毎日考えていくクリエイティブなものだったんです。だけど今の時代はゲームがどんどん便利になって、子供達はゲームを自分で工夫して遊ぶんじゃなくて、「さあ、遊ばせてくれ〜」って受け身ですよ。だけど本来の遊びって、地域とか場所とかグループによって変えていく楽しみみたいなものがあつたじゃないですか。そういう要素を入れたいなっていうのが1つです。

あと我々が作っているゲームっていうのは、インタラクティブではあるんですけど、ルールは僕らが敷いてるんですよ。ルールが2つになったり、3つになったりはするんですが、ユーザーさんは降りることはできない。映画と違って、ルールを進むスピードはユーザーさんが自由にしたり、後ろに戻ったり、ポイントを切り替えたりはできるんですが、やっぱり僕らが作ったルールの上でしか自由にできないわけですよ。でも、ライブな要素、想像もつかなかった要素が加わったらゲームに深みも増すんじゃないかと。例えば、太陽光というライブな要素が加わると何が起るかわからないわけですよ。そういった要素を入れることによって、ユーザーさんがその要素を前向きにとらえて、受け身状態ではなく、いかに遊ぶか工夫してもらえたら、新しい世界が開けるんじゃないかと。

ゲームっていうのは、1個の完成版のカートリッジを大量生産するので、100万、200万の人が同じことをするわけですよ。同じ攻略本を読んだり（笑）。だけど、ランダムな要素によって、同じカートリッジでもプレイする人の場所や環境によって、そ

れに合わせた戦略が必要になってくる。そうして自分ならではの遊びを工夫することによって、今までなかった遊びの感覚を取り戻してほしいな、というのがありますね。

太陽の存在によるライブ要素

——ライブ要素を取り入れるにあたって、本作では太陽光を採用されたわけですね？

小島：自然のランダム要素ということで、太陽とか風力とかスピードとか、いろいろ考えていたんですけど、太陽は毎日昇っては沈むというのはどこでも変わらないので。一部、北欧などでは白夜というものもありますけど（笑）。全世界共通のキーワードとして太陽に決めました。

企画としては5、6年前から考えていたものなんですけど、太陽光センサーの価格がいくらぐらいたるかがはっきりしなかったので棚上げになってたんです。それが1年半ほど前にセンサーの価格もわかったので、アイデアとテクノロジーとがビジネスとして形になったということです。

携帯ゲーム機っていうのは、家の中で遊ぶゲームを外へ持っていけるという発明品なんです。親の監視の目から解放したという意味でも（笑）。ただ、携帯ゲーム機が登場してから、もうすいぶん経ちますが、自分が移動して環境が変わることによって、それがゲームに反映されるってのがないんですよ。せっかく携帯するわけですから、自分が動いて環境が変わることによってそれがゲームに反映されるというのをやりたかったんです。それらが形になったのが「ボクらの太陽」というわけです。

ドラキュラだけは怖くなかった

——基本コンセプトが決まって、次にいかに太陽光をゲームシステムに取り入れるかですよね？

小島：そうですね。そこがゲームデザインの醍醐味なんです。晴れの日、曇り、雨、朝昼夜と太陽光を扱うことによって変化する要素を、いかにゲーム上にルールとして作って、面白くしていくかですね。

——太陽光を利用するにあたって、ヴァンパイアの設定はびびったりですね。

小島：それも悩んだんですが、太陽を使って倒すっていうと感覚的に吸血鬼、ヴァンパイアってのがあるので、決めました。コナミには「キャッスルヴァニア」っていうビッグタイトルもありますし（笑）。あと、小学校高学年から上あたりの世代って、ドラキュラのアニメ・漫画がないんですよ。なので、かえってその世代の子達にはドラキュラものが新鮮っていう声もありましたね。吸血鬼は知っててもドラキュラを知らないって子もいましたし。

僕は子供のころ、ものすごい怖がりやったんですよ。映画は好きだったんですけど、怖い映画は絶対アカンかったんです。でもドラキュラだけは大丈夫だったんですよ。クリストファー・リーとピーター・カッシングの顔を覚えてもうたんで（笑）。いつもあの2人が出てるんで、「ああ、これは映画なんや」と（笑）。

——小島監督お気に入りのヴァンパイア作品はありますか？

小島：そうですね、「吸血鬼ブラキュラ」とか（笑）。あと「ドラゴンvs7人の吸血鬼」っていうハマープロの映画があるんですけど、これもカルトですね。吸血鬼軍団とカンフーの達人が戦うんですよ（笑）。子供のとき、宝塚のプールで観ましたね。吸血蛇女は顔が怖いんで嫌いですね（笑）。

——ヴァンパイアを絡めながら、ストーリーは太陽や宇宙意思といった壮大なものになっていますね。

小島：アンデッドを登場させるプロットとして、いつもとちょっと感じの違った設定になってますね。小さな太陽系が寿命が尽きて滅びようとして、宇宙としてはもう太陽系に死んでくれということなんです（笑）。そこで宇宙としては地球の人間をアンデッドにしてしまうことで、進化を止めてしまおうと。みんなアンデッドになってしまえば、もう死にもしませんし子供も生まれないので、ずーっとそのままです。種としての進化はないですから、もう宇宙にも出てこないだろうと。そこで太陽の精である、おてんこさまを中心とした太陽チームがそれに立ち向かうわけです。それは、自分達の周りのでかいものと戦うわけですから、はなから勝てるわけがないんです。でも、僕はそういうのが好きなんです（笑）。ドン・キホーテみたいな、勝ち目のない戦いの中で、どうやって戦うかっていう。

——おてんこさまの声は、小島監督作品ではスネーク役でおなじみの大塚明夫さんですね。あの姿であ

の泣き声が意外でもありますか？

小島：宇宙の意思に戦いを挑むのが「少年」なんで、やはりおてんこさまはアニキ的な親父的なイメージがいいということで大塚さんにお願ひしました。

——太陽光センサーを使ったゲームということで、開発中に苦労された点は？

小島：常に太陽光を探しながら開発するわけにはいかないんで、開発中はボタンを押すことで太陽光を調節できる機能も使うんですが、それでバランスを調整してしまうと実際に太陽光センサーを利用してプレイした場合とは違ってしまいますので、その辺が難しいところですね。あと、試作品をプレイしたときは冬だったんで、他の季節だとどうなのかわからないうわけですよ。スタッフが帰省するときや旅行に行くときは、それぞれゲームを持っていったらって(笑)、それでまた調整を繰り返しました。

太陽光が弱い地域については、太陽ゲージを調整して底上げする方法もあったんですが、それをしてしまうと『ボクタイ』のそもそものコンセプトから外れてしまうのでやめました。極端な話、どうしてもラスボスを倒せなかった場合は、親に頼んで旅行に連れて行ってもらうとかね(笑)。

『ボクの太陽』って西部劇なんですよ

——ボスを倒したあとに、その棺桶を外まで引きずって運び焼却するというのは新鮮かつ衝撃的だったのですが。

小島：フランコ・ネロ主演で『続・荒野の用心棒』という私の大好きなマカロニウエスタン映画があるんですが、その主役の名がジャンゴで、棺桶引きずってるんです。僕の中では『ボクの太陽』って西部劇なんですよ。ゲーム中の音も西部劇のイメージで作ってんですが、途中で変になってきたんでやめました(笑)。サバタっていう名前もその流れです。

棺桶を外まで引きずっていくっていうのは、開発チームの中でも賛否両論あったんですよ。移動が遅くなるし、うっとうしいじゃないですか。でも、そこで太陽が恋しくなるわけですよ。太陽が沈むまでに外へ出たいということでテンションが高まっていく、という狙いで意図的にゲームのスピードを遅くしているんです。あと、ジョン・カーペンターの映

画で『ヴァンパイア・最期の聖戦』っていうのがあるんですけど、あのヴァンパイアを外まで引っ張り出して焼くっていうイメージも『ボクタイ』のボス戦に近いです。

——暗黒ローンとか、テルテルボーズとか外国人に通じにくそうな名称等は海外版ではどんな変更を？

小島：暗黒ローンは「Dark Loan」かな。テルテルボーズは「Mr.Rain Not」、ズーポルテルデはそのスペルを逆にしたものですね。今の子供はテルテルボーズを知らないみたいですけど(笑)。おてんこは「Otenko」ですね。タイトルは「Boktai」っていうんですが、さすがにそれだけじゃ外国ではなんのこっちゃわからなくて、「The Sun is in your hand」ってサブタイトルがついてます。最初は「～in your heart」だったんですけど、海外ではあまりにダサイということらしくて変わりました(笑)。



『ボクタイ』の楽しみ方と今後

——子供達にモニタープレイを実施したそうですが、手応えのほうはいかがだったでしょうか？

小島：一番最初のときは、まだ全然ゲームになっていない状態だったので、「ようわからん」とか「塾があるからできるかわからん」といった意見が多くて、正直落ち込みましたね(笑)。あと、世界観も女の子

にはあまり受けがよくなかったみたいですね。吸血鬼を倒しに行くぞ！って言うても「勝手に行けば？」みたいな(笑)。次に土日で2日間実施したときは実際に太陽光センサーを使ってゲームをプレイしてもらったんですが、土曜日は天気が晴れのち曇りで、かなり評判良かったんですよ。絶賛でした。日曜日は雨だったんでイマイチでしたが(笑)。

——『ボクタイ』オリジナルカラーのゲームボーイアドバンスSPは小島監督のアイデアと聞きましたか？

小島：最初に『ボクタイ』を開発してた頃は、SPが出るなんて知りませんでしたから。2つ折りの形態で出るらしいという噂を聞いたときは、もしカートリッジを挿す場所が開くフタの部分の裏側だったら…とあせりましたね(笑)。任天堂さんの方も『ボクタイ』の企画はご存知だったので、問題ありませんでした。で、実際にSPが完成して『ボクタイ』を挿してプレイしてみたら、ちょうど太陽光線が銀色の本体に反射するもので、まぶしいんですね(笑)。それでジャンゴレッドと暗黒ブラックのツートンカラーにしました。本当はヘルメットとかに使われてる太陽光線によって色の変わる素材を使いたかったんですが、「そんな高いのは無理ですよ！」と言われまして(笑)。——続編を含め『ボクタイ』の今後の展開はどうなりそうですか？

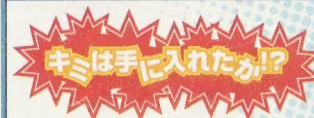
小島：太陽光を使ったゲームシステムの展開と、『ボクタイ』の世界観の展開と2方向ありますね。他のタイトルに太陽光を使ったゲームシステムを導入することもできますし。ゲームキューブでもっとリアルなヴァンパイアものを作って、ボスを浄化するときだけゲームボーイアドバンスに封印して太陽光で焼く、なんてことも可能ですね。ユーザーさんの反応を見て、考えていきたいと思っています。

——最後に読者にメッセージをお願い致します。



小島：太陽を使った新しいゲームなので、太陽光を受けて強くなった状態をまず体験してほしいですね。太陽光がなくて苦戦する場面でも、太陽が出ればまた自分は戦えると感じられますから。ゲームの中のヴァーチャルな空間と現実とがシンクロするところも楽しんでほしいですね。パイルドライバー戦中に太陽ゲージがなくなって、空を見たら、太陽に雲がかかっている、それで場所を移動して戦う、みたいな一体感は今までなかった要素じゃないかと。

あと、カートリッジにタイマーが入ってまして、電源を入れたときに季節によってタイトル画面でのメッセージが変わるんですよ。6月ですと「梅雨はいやだ」とか、秋だと「読書の秋」、太陽光が強いと「ボクタイ日和だ」とかね。発売されて1～2カ月でクリアしてしまっても、秋や冬にまたプレイしてもらおうとそういった違いもありますし、太陽光も違うのでゲームの難易度も変わります。どこで太陽光を得るかで変わってきますから、その辺りも楽しんでほしいですね。あとはゲームを通じて、地球の上で生きてるんだなぁと感じてもらえたらうれしいです。



『ボクの太陽』 特製ゲームボーイアドバンスSP 『ボクの太陽』 ジャンゴレッド&ブラック (数量限定)!

小島監督の発案によって誕生した『ボクタイ』オリジナルカラーのゲームボーイアドバンスSP。ジャンゴの真赤なマフラーをイメージしたメタリックレッド(ジャンゴレッド)と、サバタの暗黒を思わせるマットブラックのツートン仕様だ。『ボクの太陽』のソフトとセットで発売された。



価格16,800円(税別)
(平成15年7月17日発売)
※数量限定のため、現在は入手困難の可能性
があります。

ボクらの太陽

太陽アクションRPG

公式ガイド 完全版

S T A F F

Planning & Editing

コナミ株式会社

[トイ & ホビー事業本部 高口友昭]

NTT出版株式会社

[柳田文雄/田中一郎/福田智文]

有限会社カラーフィールド **Color Field**

[安藤伸一/渡辺幸一/荻原冬樹/藤平吉和/三上一輝/萩原夏弥/吉川真人]

Design & Layout

シレロ・グラフィック/ワーヴ/オキブラ/カラーフィールド

Cover Design

深尾洋子

Photograph

大澤 誠

Special Thanks

(株)コナミコンピュータエンタテインメントジャパン

©2003 Konami Computer Entertainment Japan

"KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.

"ボクらの太陽" and "太陽アクションRPG" are trademarks of Konami Computer Entertainment Japan, Inc.

CAMEBO/ADVANCE ゲームボーイ アドバンス は任天堂の登録商標です。

●初版発行...2003年8月18日

●発行.....コナミ株式会社

●発売.....NTT出版株式会社

東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

TEL 03-5434-1010

URL <http://www.nttpub.co.jp/>

●印刷.....株式会社サンエー印刷

ISBN4-7571-8146-9 C0076

○定価はカバーに表示してあります。

○乱丁・落丁本はお取り替えいたします。

○ゲーム内容に関するご質問には一切お答えできませんので、ご了承ください。

○本書の一部または全部を無断で複写複製(コピー)することは、法律で認められた場合を除き、著作権者および出版者の権利侵害となります。あらかじめ小社あて承諾を求めてください。



NK 995

URL <http://www.konami.co.jp/th/>



"KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
"ボクらの太陽" and "太陽アクションRPG" are trademarks of
Konami Computer Entertainment Japan, Inc.

GAME BOY ADVANCE ゲームボーイ アドバンス は任天堂の登録商標です。

NTT出版